LE PREMIER MAGAZINE DES CONSOLES DE JEUX VIDEO

NEC
NINTENDO
SEGA
AMSTRAD
ATARI

PLAYER ONE

N° 3

EXPLOSIF
PLUS DE 30 JEUX PASSES EN REVUE

ENFIN
LE PREMIER POSTER DE PLAYER ONE

EXCLUSIF
LES NOUVEAUTES DU JAPON

ENCORE
PLUS DE TRUCS POUR FINIR VOS JEUX

VTRX-C

15 F

M 4413 - 3 - 15,00 F
MENSUEL - NOV. 90

LE PREMIER MAGAZINE EUROPEEN CONSACRE AUX CONSOLES DE JEUX

LA machine à jouer fait tourner sa mécanique à toute vitesse, Player One déboule à un train d'enfer. C'est pire qu'une loco crachant des flammes et du feu. Dans ce numéro, nous avons essayé de réaliser tous vos souhaits : le poster, encore plus de trucs en vrac, des tests de jeux toujours plus nombreux, des photos plus belles. Nous innovons aussi, la rubrique TELE ZAP prend une nouvelle orientation, dites-nous ce que vous en pensez. Après trois numéros, Player One s'améliore toujours. Grâce à vous. Continuez à nous soumettre vos idées et peut-être qu'un jour, la machine à jouer deviendra une machine de rêve...

Sam Player

A QUI ECRIRE ?

Si vous avez quelque chose à dire (en bien ou en mal) à propos de PLAYER ONE, écrivez à : SAM PLAYER, PLAYER ONE, 31, rue Ernest Renan 92130 Issy-les-Moulineaux

Pour la rubrique Trucs en Vrac, (pages 22 à 25), toutes vos lettres sont les bienvenues. Envoyez vos propres trucs, vos trouvailles les plus extras. Attention, les meilleurs seront publiés. Ecrivez à Robby, PLAYER ONE, 31 rue Ernest Renan 92130 Issy-les-Moulineaux.

Pour les Plans et Astuces (pages 44 à 47) adressez votre courrier à Pierre ou à Sam

Si vous voulez faire passer une petite annonce gratuitement Envoyez-la à : Petites Annonces PLAYER ONE - 31 rue Ernest Renan 92130 Issy-les-Moulineaux.

SOMMAIRE

MADE IN JAPAN
En direct du Japon, les dernières nouveautés débridées

- 2/3 - EDITO . SOMMAIRE
- 4/5 - COURRIER
- 6/12 - STOP INFO
- 14/15 - MADE IN JAPAN
- 18/19 - TESTS DE JEUX
- 20 - ABONNEMENT
- 22/25 - TRUCS EN VRAC
- 28/33 - TESTS DE JEUX
- 34/35 - POSTER
- 36/43 - TESTS DE JEUX
- 44/47 - PLANS ET ASTUCES
- 48/59 - TESTS DE JEUX
- 60 - TOP 10
- 62/63 - HI TECH
- 64/65 - TELE ZAP
- 66/67 - REPORTAGE

REPORTAGE
Pudzil ? Une invention de Sony qui ressemble beaucoup au Walkman

TELE ZAP
Les gens qui font votre télé, premier invité : Eric Galiano

TESTS DE JEU
Encore plus de photos, d'astuces et de critiques pour les hits du mois

POSTER
Enfin ! le poster de Player One

HI-TECH
Le geant Sony nous donne rendez-vous dans le futur, suivez le guide

PLANS ET ASTUCES
Ne ratez pas les dernières aides de jeu pour Zelda II

PLAYER ONE est une publication de MEDIA SYSTEME EDITION
31 rue Ernest Renan, 92130 ISSY LES MOULINEAUX - Tél 40 93 07 00
Directeur de la publication Alain KAHN
Directeur de la rédaction Philippe MARTIN
Rédacteur en chef Pierre VALLS
Responsable de la fabrication Sabine CHAVANNE
Secrétaires de la rédaction Catherine MAILLARD Agnès VIDAL-NAQUET
Rédaction Robert BARBE, Christophe DELPIERRE Cyril DREVET
Patrick GIORDANO Philippe HELLOUIN de MENIBUS Iggy
Alain MASSOUMIPOUR, Olivier RICHARD, François SORNAY
Couverture Charles VILLOUTREIX
Plans Philippe LECONTE
Publicité Tél . 40 93.07 88
Responsable de la publicité et du marketing Corinne FOUCART
Assistant de gestion . Christophe CANTALOUP
Administration Sylvie BRUTINAUD, Françoise LE MÉTAYER

Concept visuel Fabienne ZWILLER
Maquettiste PAO Isabelle TETTAMANTI
Maquette, composition et photogravure Pi M. Création Tél 47 39 14 11
Impression SIMA Torcy
Service abonnements Catherine PRONOST -Tél 40 93 07 00
France et communauté portale 1 an/11 numéros 150 FF
Par avion Europe 315 FF Dpts outre-mer 350 FF
Territoires outre-mer 440 FF Afrique 385 FF
Média Système Edition SA au capital de 250 000 F
RCS Nanterre B341 547 024 Commission paritaire n° en cours
Distribution NMPP Dépot légal septembre 1990

Tous les documents qui nous sont envoyés, sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.

Permanence téléphonique tous les mercredis de 10 à 18h

Courr

Gasp ! Y'a le mec de la poste, le facteur, qui n'arrête pas de se plaindre. Il en a marre de monter les sacs pleins de lettres que vous nous envoyez. En attendant, moi, je me fends la gueule. Bientôt je vais pouvoir remplir ma baignoire et prendre un bain dans votre courrier. Vous tenez le bon bout, les mecs, ne relâchez pas la pression, ajoutez juste un peu plus de délires et ce sera parfait. Quant au petit gus qui nous a envoyé la seule lettre d'insultes, il n'a même pas eu le courage de la signer. Trouillard !

Sam Player

Ugh, Sam !

Grand chef peau rouge a questions à te poser. Mais d'abord, il dit trouver votre magazine extra, super, génial etc. Voilà un mag qui plaît beaucoup à Grand Chef. Maintenant, voici questions : prévoyez-vous de faire une rubrique arcade qui présenterait les jeux d'arcade qui seront adaptés sur nos consoles favorites. Ma deuxième question est : comment devient-on testeur dans un journal comme le vôtre, car c'est mon rêve ? Attention Sam, si tu ne réponds pas, tu seras scalpé par ma tribu. Salut à toi, Sam et à toute la tribu Player One.

Gaetan dit "Grand Chef"

Haow Grand Chef,

Sam, répondre à tête emplumée Rubrique arcade prévue pour le mois de décembre. Grand Chef content ? Pour devenir testeur, il faut envoyer à votre grand chef à nous, Pierre Valls, un texte dactylographié sur un jeu. Grand Chef Pierre Valls lire et recontacter, si texte bon !!! Pour le scalp, je préfère garder le mien sur ma tête et te conseille de faire attention à ta propre (?) chevelure. Ugh !

Sam

Salut Sam,

Grâce à Player One, j'ai pu enfin avoir ma console Nintendo. Ma mère ne voulait pas me l'acheter. Mais, dès que je lui ai montré ton magazine, elle a bien voulu me l'offrir en voyant que les jeux étaient géniaux. Maintenant je vais essayer de la convaincre de m'abonner à Player One.

Jean-Louis

Salut Jean-Louis,

Bienvenue au club, mec. On est content de savoir que c'est grâce à nous que tu as pu avoir ta console. A bientôt

Sam

*

Bonjour à Sam et à toute l'équipe,

Je pense que Player One est un très bon magazine avec de très bonnes idées dedans. Je trouve toutes vos rubriques géniales. C'est super de faire un canard "spécial console". Moi, j'adore et je sens que je vais rester longtemps votre lecteur. Mais, si je vous écris c'est parce que je me pose une question : voilà, dans le n°2, vous avez fait un test de Mystic Defender (très bon d'ailleure, ça change des autres magazines). Justement, sur une autre revue, ils ont fait le même test sur la même machine (Megadrive), et j'ai remarqué que le dessin du héros, sur les photos n'était pas le même. Je te remercie de m'expliquer cette affaire. Salut et longue vie à Player One.

Mathieu

Salut Mathieu,

Ta lettre va me permettre de faire le point sur le problème des jeux Megadrive. Dans Player One nous ne testons que les jeux Megadrive qui sont officiellement vendus en France par Virgin. D'abord parce qu'ils sont mieux distribués et ensuite parce que la notice est entièrement traduite en français. De plus certains jeux sont parfois modifiés avant leur arrivée en France (comme pour le dessin de Mystic Defender) Et je ne te parle même pas des

ier

jeux d'aventure où dans le cas d'import parallèle (tout à fait légal, au demeurant) les textes sont en japonais. Alors que les jeux officiels sont au moins en anglais... Nous avons donc estimé que, pour l'intérêt de nos lecteurs, nous ne parlerions que des jeux distribués par Virgin.

Sam

*

Salut Sam,

Je voulais te dire que Player One est vraiment génial. Mais pourtant, il y a un bic. Oui, il n'y a pas assez de trucs pour la console Nintendo. Cependant, les plans et astuces pour Zelda II, c'est une excellente idée. Bon, je te quitte, parce que je n'ai pas encore fini de lire Player One.

Christophe.

Bonjour Christophe,

Si tu veux plus de trucs sur Nintendo, commence par nous envoyer ceux que tu as trouvés tout seul. Nous publions en priorité les aides de jeu que les lecteurs nous envoient. Voilà et merci pour les compliments sur Zelda II.

Sam

*

Salut Sam,

Bon d'abord, bravo ! Le magazine consacré uniquement aux consoles, c'était l'Idée, le messie. Le journal est clair, sans bavure, on ne s'écarte pas du sujet, pas comme certains... Bonnes photos, bons articles, bon barème de notes, bonnes news, bon, bon, bon, les mots me manquent. Seul mauvais point : dans le n°2, vous publiez un truc de Stéphane Cottereau sur Golvellius qui donne un code 366F... En fait, c'est 36GF, avec un G comme Golvellius ou Geronimo. Bon on vous pardonne et vive les consoles. Yeah !

Nicolas

Bonjour Nicolas,

Merci pour la correction du code de Golvellius et pour les compliments. Ciao !

Sam

*

Bonjour à toute l'équipe et surtout à toi, Sam,

Je trouve que votre canard est parfait, mais à mon goût, il n'est pas tout à fait complet. Il le serait plus avec un petit dossier sur les nouvelles consoles et les joysticks... Je suis sûrement excessivement, super trop, beaucoup exigeant, mais on pourrait avoir un tout petit peu plus de tests sur les autres consoles que Nintendo et Sega. Et enfin, la super géniale... sublime, hyper grande question : la note finale d'un jeu est-elle en rapport avec les capacités de la console ? J'espère que vous publierez ma lettre...

Guillaume

le n°1). Par contre, nous continuerons à parler davantage de Nintendo et de Sega, car ce sont les machines les plus vendues en France. En revanche, nous accorderons un peu plus de place aux autres consoles. Enfin, la note finale tient évidemment compte des capacités de chaque console. Bye Guillaume.

Sam

*

Hella Sam,

Bravo pour votre magazine qui, c'est vrai, manquait. Je possède une Nintendo et je ne savais jamais quel jeu acheter, mais grâce à vos tests de jeux, je pourrai choisir les meilleurs. Je ne vois qu'un seul reproche à vous faire : Player One est mensuel ! J'espère qu'il sortira bientôt deux fois par mois. A bientôt.

Frédéric

Salut Frédéric,

Il n'est pas question de paraître deux fois par mois, mais on est en train de réfléchir pour vous proposer des numéros spéciaux tous les trois mois. Ciao

Sam

*

Cher Sam,

Vu le temps que j'ai passé sur cette lettre, j'espère que tu vas la publier dans ton courrier. D'ailleurs, j'ai deux bonnes raisons :

1°) Il faudrait faire un concours où les lecteurs de Player One voteraient pour la bidouille du mois ou du trimestre...

2°) Si tu créais une rubrique "S.O.S nerfs prêts à lâcher !", à laquelle on enverrait le titre du jeu et le niveau où on est bloqué avec notre nom, pour que les lecteurs puissent nous répondre !

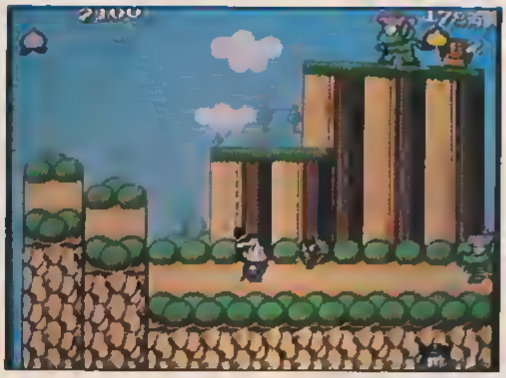
Salut, signé : "J'ai les idées tordues".

Bonjour, idées tordues

Je trouve que ta première idée n'est pas terrible. Par contre, la seconde me paraît beaucoup plus intéressante. Si d'autres lecteurs la trouvent à leur goût qu'ils m'écrivent et on verra...

Sam

Les News Nec



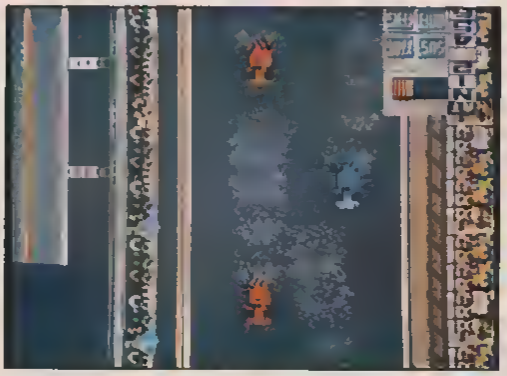
MOMO SHOW

Stupide ! Importer une carte d'**arcade-aventure** dans laquelle les textes sont tous en japonais, ce qui rend le jeu injouable, c'est stupide ! Pourtant c'est ce qu'a fait **Sodipeng** avec **Momo Show**. Pour l'anecdote on vous passe une photo et on en parle plus. ■

F1 CIRCUS

En voilà un jeu par contre, qui vaut le coup. F1 Circus vous met dans la peau d'un pilote de formule 1, en course pour le titre mondial. Même si, comme dans Momo Show, les textes sont en japonais, vous n'aurez aucun problème pour comprendre les différentes phases du jeu. F1 Circus ne peut pas être considéré comme une simulation de conduite, il s'agit en fait d'un jeu d'**arcade** agrémenté d'un peu de **stratégie**. Vous devez, avant chaque course, faire les réglages techniques de votre voiture en fonction du circuit. Ce qui est fascinant sur F1 Circus, c'est la rapidité de l'animation et l'impression incroyable de vitesse. Du jamais vu... Enfin, une option de jeu vous permet d'interpréter le rôle de constructeur. Vous assistez alors au Grand Prix, comme simple constructeur... ■

Gare aux accidents !



F1 Circus sous la pluie

SUPER VEINARDS

Les vainqueurs du concours Nec ont vraiment du bol. Non seulement ils ont gagné de superprix, mais en plus ils vont avoir leurs noms publiés dans Player One. On commence par les premiers.

1er Prix : Thibault Loste a gagné 1 Core Grafx + 3 jeux
2ème Prix : Chaalal Mohand a gagné 1 Core Grafx + 2 jeux
3ème au 5ème Prix : Jocelyne Burgy, Olivier Gomez et Arnaud Millerot ont gagné 1 Core Grafx + 1 jeu.
6ème au 20ème Prix : Thibault Remy, Brice Copy, Mathieu Doresse, Gregory Halamaj, Pierre-Antoine Fissoo, Jérémie Beauvilain, Anthony Champane, Fabrice Gueho, Germain Ouni-Germain, Damien Zilka, Christiane Vedrenne, Yann Porhel, Benoit Arnauld, Stanislas Gayot et Jean Fenech ont tous gagné un jeu !
Bravo à tous et éclatez-vous bien avec vos prix. ■

■■ Dans les lignes qui suivent, tout au long des pages réservées aux actualités. Vous trouverez les renseignements nécessaires à une meilleure lecture de Player One.. Pour commencer, voici l'explication des pictos que vous verrez dans le cartouche à la fin des tests de jeux.

LA GAME GEAR DEBARQUE

La Game Gear avec son tuner TV

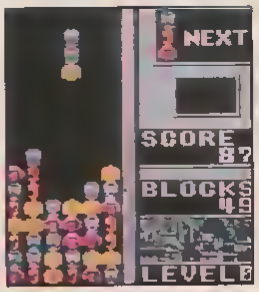
Game Gear est le nom de la console portable couleur de Sega, sortie depuis peu au Japon. Virgin crée la surprise en annonçant son arrivée prochaine dans notre beau pays. Player One vous offre un tour du propriétaire.

L'écran est à cristaux liquides (LCD) couleur, donc rétro-éclairé. Avec 8,3 cm de diagonale, il est bien plus grand que celui de la Game Boy (4,8 cm) et juste un peu plus petit que celui de la Lynx (8,6 cm). La résolution donne du 160 par 146 (ces valeurs indiquent le nombre de lignes et de colonnes, soit 160 x 146 = 23360 pixels, éléments d'image). La palette assure bien avec 32 couleurs affichables parmi 4096 ! Le microprocesseur est un bon vieux huit bits (comme la Master System ou la NES de Nintendo). Le son n'est pas en reste : 3 voies PSG (Programing Sound Generator), une autre dédiée aux bruitages plus une spéciale (pour le sampling ?). Ça décoiffe !

Pour l'alimentation, six piles bâtons type AA sont nécessaires à la Game Gear pour trois heures d'utilisation continue. Il est possible (en option) de mettre des accus rechargeables, un transfo pour le secteur ou un connecteur allume-cigare. Le câble de connexion permet d'aligner huit Game Gear pour une maxi baston ! Option particulièrement délirante : le tuner TV. Il rend possible la réception des programmes télé sur l'écran de la Game Gear et même d'en faire un moniteur pour caméra ou magnétoscope ! La Lynx d'Atari est battue...

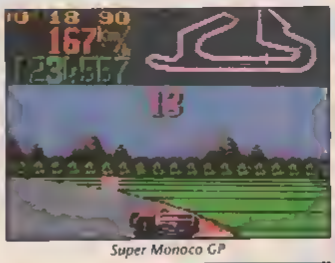
N'étant pas compatible avec la Master System ou la Megadrive, la Game Gear doit se faire une logithèque. **Super Monaco GP** et **Columns** viennent tout juste de sortir (voir Made In Japan). Sega s'emploie à éditer un maximum de jeux, pour ne pas tomber en panne comme la Lynx. **G-loc**, **Wonder Boy**, **Pengo**, **Base-Ball** sont en phase finale de développement au Japon. La vieille Europe s'y met aussi avec Loriciel (from France) qui annonce **Super Squeek**.

Si Virgin tient ses promesses, vous pourrez toucher une Game Gear française vers le mois de février ou mars... L'hiver sera chaud ! ■

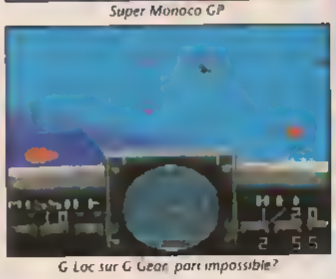


Columns

L'arrière avec. 1 les six piles, 2 l'entrée cartouche



Super Monaco GP



G Loc sur G Gear, pas impossible?

CARACTERISTIQUES :

Ecran : LCD couleur
Résolution : 160 x 146
Palette 32 coul. affichables parmi 4096
Microprocesseur : 8 bits, 3 58 MHZ
Mémoire Ram 8 Ko, Ram vidéo 16 Ko
Dimensions : 103 x 210 x 38 mm
Poids 570 gr
Prix : 19800 yens (720 F), aux alentours de 1000 F en France (sans tuner TV)

Signifie qu'il s'agit d'un jeu d'arcade-aventure comme Link ou Wonder Boy.

Pour un shoot'em up (jeu de tir) comme Duck Hunt ou R-Type.

jeu avec un pistolet comme Opération Wolf ou Wild Gunman

indique que l'on peut jouer à un joueur

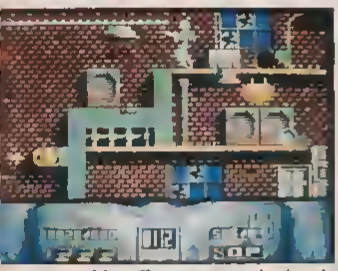
OCEAN SORT DU LOT

Le mois dernier nous vous faisions part de notre déception à propos des jeux pour l'Amstrad GX 4000. Depuis nous avons eu l'occasion de voir de nouveaux jeux, développés par la société anglaise **Ocean** pour cette console... Satisfaction, ces cartouches sont excellentes et exploitent pleinement les capacités de la GX 4000. Prêt pour la revue de détail ? C'est parti !

ROBOCOP 2

Avec un titre aussi célèbre, le jeu se devait d'être excellent. Il l'est ! Robocop est même exceptionnel. Des graphismes superbes, 48 couleurs affichées en même temps à l'écran et un scrolling impeccable. Du grand art ! Le but du jeu est de libérer des otages, prisonniers dans un complexe mécanisé, réglé pour éliminer toute personne qui s'y aventurerait. Un seul homme (?) a le courage de relever le défi : Robocop, bien sûr. Le flic en acier chromé devra évoluer de plate-forme en plate-forme, éviter des scies mécaniques, des mines et tout autre sorte de pièges démoniaques. Nous n'avons pas pu tester le jeu très longtemps, mais nous pouvons déjà vous assurer qu'il est très bon, très dur... et très long. Whooops ! ■

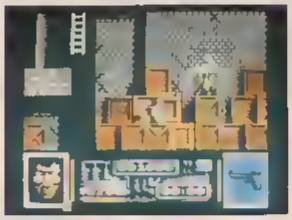
Robocop 2 doit sauver les otages



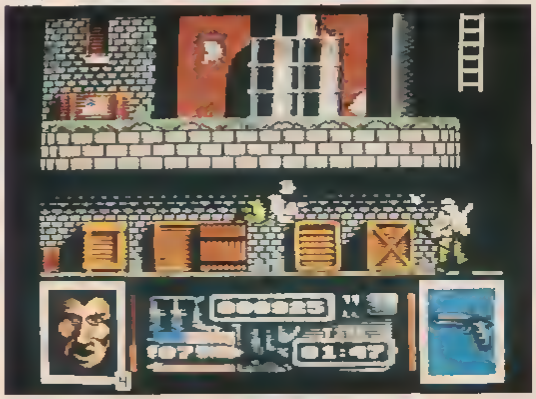
et faire gaffe à sa peau en acier chromée

NEAVY SEALS

C'est une autre adaptation de film, mais à la différence de Robocop 2, Neavy Seals n'est pas encore passé dans les salles de cinéma en France. Par contre, nous avons pu voir le jeu. Le scénario emprunte tout au film. Votre personnage est un marins américain faisant partie d'un commando de la Navy qui a débarqué à Beyrouth pour libérer des otages. Rien de moins ! L'action se déroule sur 6 tableaux. Dans les quatre premiers c'est un jeu de plate-forme. Le level cinq reprend le thème du jeu de tir en fausse 3D et pour le 6... On vous laisse la surprise. Le jeu est du niveau de Robocop 2. Super maniable, très beau et parfaitement réalisé. Avec ces deux cartouches, Ocean donne ces premières lettres de noblesse à la GX 4000. ■

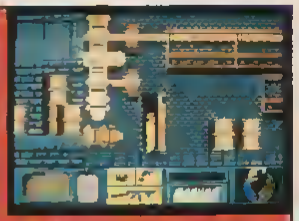


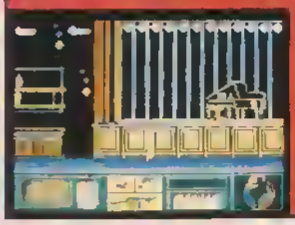
Neavy Seals



DICK TRACY

Vous avez vu le film ? Les décors sublimes et le privé Dick Tracy qui tire sur tout ce qui bouge. Et bien c'est pareil dans le jeu de Titus pour la GX 4000. [illegible] Pour l'instant on ne peut rien vous dire de la jouabilité et de l'intérêt du jeu. On vous propose, juste pour le plaisir, une photo qui doit se trouver quelque part dans cette page. ■





Indique que l'on peut jouer à deux en même temps

Ce jeu est adapté d'une borne d'arcade (jeu de café), comme Shinobi.

Jeu de combat comme Double Dragon.

Jeu de plate-forme comme Mario I et II.

On ne touche pas à ma console de jeux AMSTRAD !

DU 16 AU 19 NOVEMBRE 1990
PARC DES EXPOSITIONS DE VERSAILLES
HALL 8
AMSTRAD
EXPO 90

Nouvelle console de jeux Amstrad

GX 4000

Branche ta nouvelle console Amstrad GX 4000 sur ta télé. Te voilà propulsé dans le monde merveilleux des jeux sur Amstrad. Des jeux au graphisme exceptionnel, avec un son à te couper le souffle !

La GX 4000, c'est une nouvelle génération de consoles. En plus de son look d'enfer, ses performances sont éclatantes : 64 Ko de mémoire, un son démente, 32 couleurs parmi 4096 . une technique qui assure un max. Des tas de jeux sont déjà disponibles sur cartouche

990F TTC*

Pour tout savoir sur la GX 4000 Amstrad, tapez 3615 code Amstrad, et lisez Amstrad Cent Pour Cent dans tous les kiosques.

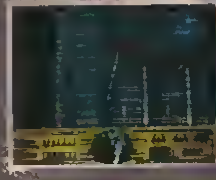
* Prix public généralement constaté

Elle est d'enfer

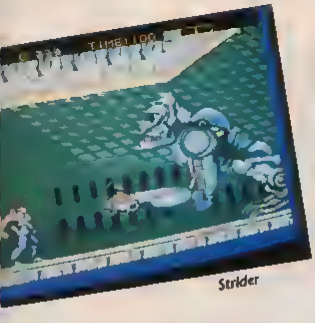
Amstrad et plein de nouveautés vont encore arriver

Et en plus, le jour où tu voudras évoluer vers un micro-ordinateur Amstrad 464 Plus ou 6128 Plus, tu pourras garder tes cartouches puisqu'elles sont compatibles avec ces micro-ordinateurs

La nouvelle console de jeux Amstrad GX 4000 est livrée complète, avec ses 2 manettes de jeux, le cordon de raccordement à la prise Péritel, et un jeu de simulation de course automobile - Burnin Rubber - sur cartouche



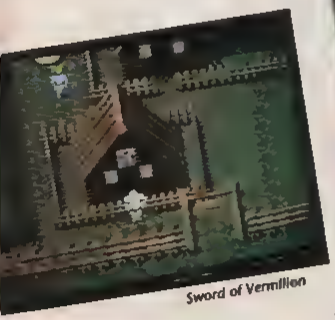
HAPPY CHRISTMAS


Strider

STRIDER

Les premiers acheteurs de la Megadrive française vont passer un Noël agité. La fête commence dès ce mois-ci avec **Strider**, qui s'annonce comme le premier jeu utilisant pleinement les possibilités de la Sega 16 bits. Des graphismes à vous décoller la rétine, des musiques magistralement orchestrées et tout ce qu'il faut pour en faire un méga-hit, sont au programme !

L'histoire, comme souvent dans les jeux d'action, est un peu bateau mais cette version reprend exactement tous les tableaux et les subtilités de ce légendaire jeu de café. La version remise aux journalistes étant loin d'être complète nous ne ferons le test que le mois prochain avec la définitive... Suspense, suspense ! ■


Sword of Vermilion

SWORD OF VERMILION

Les jeux de rôle ou d'aventure ne sont pas légion sur console. **Sword of Vermilion** ouvre le bal sur Megadrive et risque de marquer les fans du genre ! Exit les Dungeons and Dragons sur compatible PC, aux oubliettes les Dungeon Master sur Amiga, le monde merveilleux de l'**Héroïc Fantasy** s'installe sur console.

Au chapitre des atouts, un graphisme très fin et détaillé ainsi qu'une bande sonore magistralement orchestrée. Cette perle rare devrait être disponible à l'heure où vous lirez ces lignes (selon la formule consacrée). Test complet le mois prochain. ■

MOONWALKER

Moonwalker est tout bêtement l'adaptation sur Megadrive du film du même nom. Michael Jackson (Aouuh !) est donc le héros de cette quête. Adapter un film est souvent casse-gueule, et pourtant, c'est une réussite ! Michael (Aouuh !) doit libérer des petites filles prisonnières d'un gang de loubards, version yankee. Le personnage de Michael (Aouuuh !) est tellement bien dessiné que j'ai failli lui demander un autographe. Et l'animation, ma mère, comme elle est fluide ! D'ailleurs ce jeu est tellement bien, que je me suis peint en gris et fait refaire le nez, Aouuuh !

Michael prend la pose !

Cette gâterie devrait arriver chez les distributeurs officiels, vers décembre-janvier. Who's bad ? ■

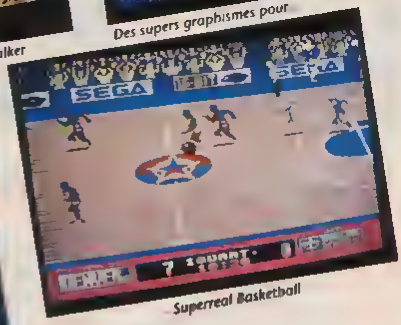
SUPERREAL BASKETBALL

Golf, base-ball, football américain et maintenant le **basketball**, la Megadrive est décidément très sportive. Outre un graphisme sympathique, cette simulation offre de superbes séquences animées lorsque vous marquez un panier. Les matchs à deux joueurs annoncent de **chaudes soirées**.

L'animation nous a paru un peu lourde mais il vaut mieux attendre le test complet pour vous donner une impression générale. Test à suivre dans Player One. ■

Moonwalker

Des supers graphismes pour



Superreal Basketball

TWIN HAWK

Tenez j'ai une recette secrète ! Vous prenez Truxton, vous enlevez les

Jeu de réflexion

Evidemment chaque jeu est désigné par plusieurs pictos. ex. : Double Dragon est un jeu de combat à deux joueurs, adapté d'une borne d'Arcade.

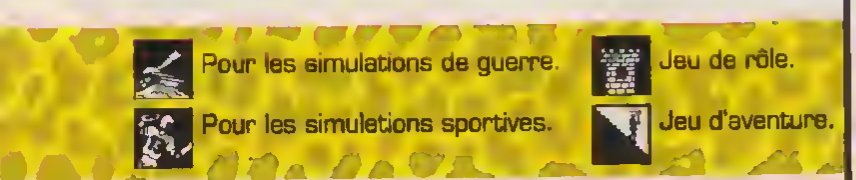
MEGADRIVE !

Twin Hawk

aliens volants, vous métamorphosez votre vaisseau en vieux coucou à hélices et on rajoute des chars et des bateaux. Pour que le tout se tienne, on transforme les milliers de kilomètres de vide interstellaire par des millions de litres d'eau. Résultat : **Twin Hawk** ! Non je ne vous dirai pas que c'est disponible en novembre... ■

ULTIMA IV

[illegible] ! La Master Sys[illegible] des jaloux. Ultima [illegible] console. Que [illegible] bécades [illegible] nombre incroyable de chose[illegible] dire sur ce jeu, tellement d[illegible] leurs que vous n'aurez droit [illegible] test complet que le mois [illegible] chain. Mais vous n'êtes [illegible] gé d'attendre si [illegible] vous aimez les jeux [illegible] dialogues en anglais ne [illegible] ont pas peur, foncez chez [illegible] le plus proche. ■


Pour les simulations de guerre.
Pour les simulations sportives.
Jeu de rôle.
Jeu d'aventure.

DES CENTAINES D'INVITATIONS A GAGNER SUR 3615 CODE AMSTRAD.

ENCORE UNE IDÉE FURIEUSEMENT CROCO.

DÉCOUPE ET REMPLIS CE BON. GARDE-LE PRÉCIEUSEMENT ET TU BÉNÉFICIERAS D'UNE RÉDUCTION DE 10 F SUR L'ENTRÉE D'AMSTRAD EXPO

Accès R.A.T.P. :
métro : Porte de Versailles - Ligne 12 (Mairie d'Issy - Porte de la Chapelle)
bus : ligne 39 - 49 - 80 et PC.

Accès voiture :
Sortie périphérique : Porte de Versailles
Porte de la Plaine
Parking : Porte de Versailles
Place Porte de Versailles

HORAIRES DE 10 H A 19 H

NOM : _____
PRENOM : _____ AGE : _____
ADRESSE : _____
_____
_____
TELEPHONE : _____

COUPON A PRESENTER A L'ENTREE D'AMSTRAD EXPO

DU 16 AU 19 NOVEMBRE 1990
PARC DES EXPOSITIONS DE VERSAILLES
HALL 8
AMSTRAD
EXPO 90

DES JEUX ANGLAIS POUR LA MASTER SYSTEM

Devant le succès rencontré par les consoles de jeu, les éditeurs européens se mettent à développer pour ces machines. Après le français Titus, c'est au tour de l'anglais US Gold de proposer des jeux pour la Master System de Sega.

GAUNTLET

Le célèbre jeu d'arcade-aventure, bien connu des fans de borne d'arcade et de micro-ordinateur, arrive enfin sur console. Vous dirigez un ou deux personnages dans une série de labyrinthes peuplés de zombis, squelettes, scorpions et autres monstres tout aussi sympathiques. Au cours de votre aventure vous récoltez des bonus : clés pour franchir des portes, armes pour combattre, nourriture pour remonter vos points de vie, etc... Le scénario n'est pas très original mais le principe du jeu à deux est très agréable. A suivre. ■

Indiana Jones

INDIANA JONES

L'aventurier au chapeau fait son entrée dans le monde de la Master System. Le scénario du jeu s'inspire de Indiana Jones and The Last Crusade. Les différents niveaux reprennent les principales scènes d'action du film. Indy devra retrouver la croix de Silverado, pénétrer dans un château infesté de nazis, s'échapper d'un zeppelin et retrouver le Saint-Graal. Nous avons vu une préversion de cette cartouche, et c'était fantastique ! Indy est aussi boo sur Sega qu'au ciné... ■

Paper Boy
Indiana Jones

PAPER BOY

Original, Paper Boy retrace les aventures d'un livreur de journaux qui fait son boulot sur un vélo. Le jeu consiste à envoyer les quotidiens dans la boîte aux lettres des abonnés, en évitant tout un tas d'obstacles qui viennent se mettre dans les roues du Paper Boy. Raconté de cette façoo, ça peut paraitre un peu idiot, mais le jeu est très mignon et accrocheur ■

IMPOSSIBLE MISSION

Afin de clore cette liste de jeu US Gold pour la Master System, voici Impossible Mission. C'est un mélange de réflexion, de plate-forme et d'arcade-aventure. Le héros doit désamorcer huit bombes, cachées dans huit tours. Evidemment, les tours sont peuplées de robots agressifs et chaque salle que vous traverserez est un véritable casse-tête. La réalisation de Impossible Mission est très réussie. Vivement le test complet dans Player One. ■

ET HOP ! UNE CONSOLE DE PLUS

Atari lanceà une nouvelle console de jeu huit bits, l'Atari 7800. Déjà disponible aux Etats-Unis depuis 6 ans, cette console peut utiliser tous les jeux disponibles pour la VCS 2600. La 7800 sera vendue au prix très compétitif de 690 francs avec deux manettes et un jeu. La machine est organisée autour d'un microprocesseur 6502. Sa résolution graphique est de 242 X 300, et sa palette de 256 couleurs. Pour la sortie de la 7800, Atari prévoit d'éditer 12 jeux, spécialement développés pour cette nouvelle œuvre. ■

■■ **La bêtisier de Player One** . Dans le n°1, nous vous parlions de Salomon's Key. Il s'agissait en fait da Solomon's Key avec un "o" comme dans roplopios et non d'un "a" comme dans rapla-plat. Dans le n°2, il fallait lire Alex Kidd in Shinobi World au lieu d'Alex Kidd in Shinobi Land...

PC Engine
LA DIFFERENCE
PCEngine
VU A LA TELE
IMAGE PLEIN ECRAN, QUALITE D'IMAGE ET RAPIDITE DE JEU DES MACHINES D'ARCADE A DOMICILE!! PLUS DE 100 JEUX DEJA DISPONIBLES DE 299 Frs A 399 Frs COMPATIBLES AVEC LA CORE GRAFX, LA SUPER GRAFX ET LA FUTURE NECPORTABLE.
SODIPENG
(16)99.08.89.41
HOT LINE (16)99 08.95.72
TOUTES NOS CONSOLES SONT EQUIPEES DU BOITIER AUDIO VIDEO PLUS
CORE GRAFX, SUPER GRAFX et CD ROM2 sont des marques déposées par NEC.

PLAYER ONE vous offre une nouvelle rubrique ! Made in Japan rapportera tous les mois, du pays du Soleil Levant, les nouveautés sur vos machines préférées. Attention, certains jeux ou machines, présentés dans ces colonnes ne sortiront peut-être que dans plusieurs années en France (ex : la Super Famicom) !

MEGADRIVE

La **Megadrive** se réveille ! Passés les premiers jeux un peu maladroits et pas vraiment au niveau, voici la nouvelle vague. Tous ces jeux sont sortis, ou sortent, ces derniers temps au Japon. **Strider** décoiffe complètement, et grande première dans l'histoire de notre beau pays, il sortira en même temps en France (Virgin) et au Japon (voir le test dans ce numéro).

Après la PC Engine et l'Amstrad GX 4000, c'est au tour de la Megadrive d'héberger **Klax**, un jeu de réflexion mondialement connu et bientôt disponible sur la **Lynx**. Cette version Megadrive s'annonce comme la meilleure du lot et de loin !

Rainbow Island n'est pas inconnu des possesseurs de micro-ordinateur. Après un gros succès sur ces machines, la version console devrait connaître le même engouement sur la Sega 16 bits. **Axis** est un soft utilisant une technique de scrolling peu ordinaire mais très spectaculaire : la fausse 3D ! Dans ce type de jeux, tous les décors sont vus en perspective. Votre héros, équipé d'un exo-squelette, affronte des armadas de robots. Ce ne sera certainement pas le jeu de l'année mais cela reste néanmoins sympathique à découvrir.

Road Buster sort en novembre chez les bridés. Au programme, un camion américain qui se lance sur les routes pixellisées d'un scrolling vertical, sans saccade. Le macadam chauffe vite sur une 16 bits !

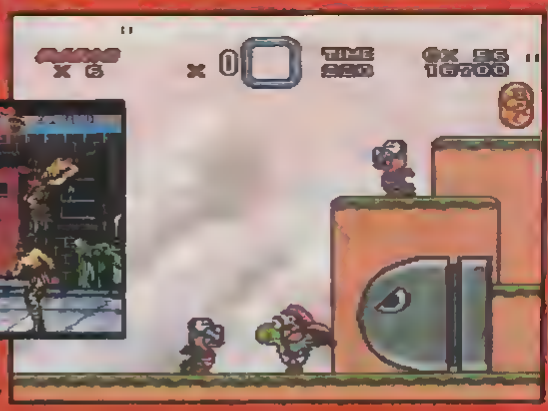
Fatman risque de faire très mal. Beat'em up classique, ses graphismes de haute qualité, ses options ainsi que des ennemis variés et bien destroy surpassent largement la moyenne. Sois sympa branche-moi sur une Sega 16 bits... ■

SUPERFAMICOM

Au Japon, l'événement de cet automne, c'est la sortie de la **Superfamicom**, la console 16 bits de **Nintendo**. Graphismes d'enfer, animations à faire pâlir une Megadrive, et son stéréo sur 8 voies (avec sampleur pour les digits). Va y avoir du sport ! Surtout que les premiers jeux annoncés sont presque tous bétons.

Pour commencer, le plus beau : Mario, l'ami des petits, arrive dans **Super Mario IV**. Le jeu est toujours aussi géant et les graphismes... waouh !!! Je n'ai qu'une phrase à vous dire : matez un peu les photos d'écran.

Pour les destroyeurs d'aliens, un petit **R-Type II**. Là encore, les graphismes nous ont laissé sur le c... Ne partez pas, c'est pas fini : voilà qu'arrive **Ghouls'n'Ghost II**. Vous en voulez encore ? Alors que diriez-vous de **Big Run**, le Paris-Dakar comme si vous y étiez, de **Bombuzal**, super mignon,



Axis, mettez la perspective -1
Road Buster sur Megadrive -2
Wonder Boy sur Game Gear -3
La Game Gear dans toute sa splendeur -4

et de **Final Fight**, un grand jeu de castagne aux sprites monstrueux (même qu'on se croirait sur une Neo geo, si, si !).

Quoi, les amateurs de stratégie râlent ? Je ne leur répondrai qu'une chose : **Populous** et **Sim City**, deux méga-hits sur ordinateur, sont également prévus. Et pour couronner le tout, que diriez-vous d'un petit jeu de rôle ? Voilà **Drakkhen**, beau et pas chiant.

Toutes ces cartouches sortiront courant 1991. Vous en bavez sur votre moquette ? Vous vous apprêtez à agresser votre revendeur ? La rédac de PLAYER ONE aussi ! Mais ne rêvez pas : cette petite merveille ne sortira pas en France avant fin 1991 (au moins). Oh non ! Oh si ! ■

GAME GEAR

Après Nintendo, Atari et Nec, voici que Sega succombe aux charmes de la console portable. La **Game Gear** est un petit bijou à écran couleur qui vient tout juste de sortir dans les boutiques jap. Les premiers jeux sont déjà prêts. En attendant **G-Loc** et **Columns**, voici des photos de **Super Monaco GP** qui est l'adaptation de la version Master System de Super Monaco, et non celle de la borne d'arcade et de la Megadrive. Et pour terminer, un petit coup d'oeil sur **WonderBoy** spécial Game Gear qui n'est pas mal du tout. Croyez-moi ! Epoustouflant !■

NEC

Période de calme en ce moment sur Nec. Visiblement, les éditeurs attendent Noël pour sortir leurs gros succés. En fait, pour le moment, ce sont surtout les possesseurs de CD ROM qui sont gâtés. Ils pourront s' éclater sur **JB Haroto**, une carte d'enquête policière qui dispose de graphismes digitalisés et de textes en... anglais. Deuxième sortie CD du mois : un golf assez complexe. Exclusivement réservé aux pros. Et pour tous les destroymen, **Legion**, un shoot'em'up, toujours sur CD ROM.

Rassurez-vous, il y a quand même quelques sorties cartouche : aux titres inconnus (j'ai perdu mon dictionnaire de jap) un arcade-aventure super mignon, deux shoot'em'up (l'un à scrolling horizontal et l'autre vertical, y en a pour tous les goûts).

Pour le reste, il faudra attendre décembre pour la sortie de **Super Thunderblade**, **Twin Hawks** (bien plus beau que sur Megadrive), **Naxat Stadium** (un base-ball sur CD), **Ranma 1/2**, **Cyber City Oedo 808** et bien d'autres choses encore.... Quant à **Populous**, **TV Sport Football**, **Outrun**, **Rainbow Island**, **It Came From The Desert** et **Burai Fighter**, ils avancent lentement mais sûrement. ■

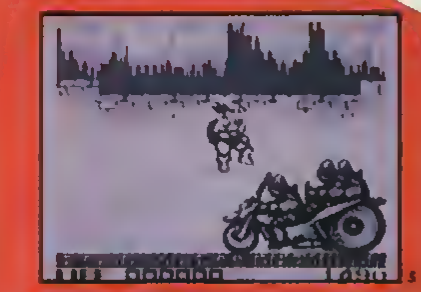
GAME BOY

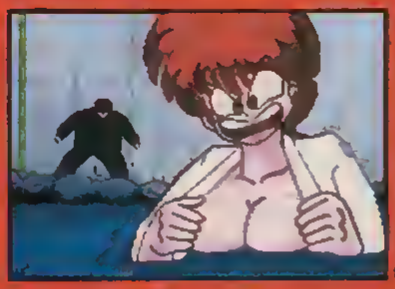
C'est du délire ! La Game Boy croule sous les nouveautés. Il existe déjà plus de cent titres au Japon et aux USA ! Pour ce mois-ci, voici la sélection du chef !

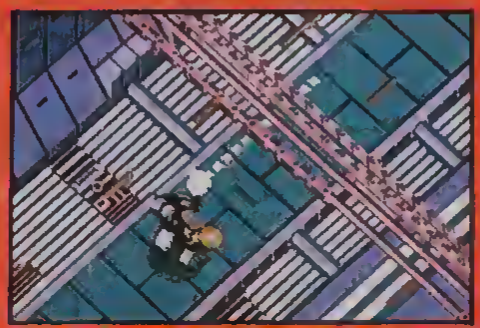
Les **Teenage Mutant Hero Turtles** débarquent sur Game Boy et font le même carton qu'au cinéma. Il est déjà possible de le trouver

Idem pour **Dr Mario**, c'est la suite des aventures de Mario, notre plombier préféré qui est devenu docteur. Il vous envoie des gélules pour tenter de se soigner d'un mal incurable... la Game Boymania ! Sayonara kids ! ■

Iggy et Crevette







5- Les Ninjas Turtle sur Game Boy
6- La Super Famicom de Nintendo
7- Final Fight et Super Mario 4
8- Ranma 1/2 sur Pc Engine

LA GAMEBOY, UNE QUALITE DE JEU INCOMPARABLE

NOUVEAUTES

Beach Volley (Sim.volley)	245F
Boulder Dash (Arcade)	245F
Boxing (Sim Boxe)	195F
Rural Fighter (Arcade)	195F
Card Games (Jeux de Cartes)	195F
Cosmo Tank (Arcade)	195F
Dead Heat Scrambble (Course Auto)	195F
Dexterity (Reflexion)	195F
Duck Tale (Plateforme)	245F
F1 Boy (Course Auto)	245F
F1 Race (Course Auto)	245F
Ghostbusters 2 (Arcade)	245F
Ghost'n Gobblins (Arcade)	245F
Lunar Lander (Arcade Espace)	245F
Monter Track (Tout Terrain 4X4)	245F
Pipe Dream (Reflexion)	195F
Pitman (Plateforme)	195F
Pro Wrestler (Simul. Catch)	245F
Ranma 1 2 (Arcade)	195F
Saki Dai Bokeo (Kung fu)	245F
Skate or Die (Skateboard)	245F
Super Chinese Land (Plateforme)	195F
Volley Fire (Arcade)	195F
Zoids (Arcade)	245F

HIT PARADE

Double Dragon (Arcade)	245F
Spiderman (Arcade)	245F
Teenage Mutant Turtle Ninja (Arcade)	245F
Rainan (Plateforme)	245F
Dr Mario (Nouveau Tetris)	245F
Super Marioland (Plateforme)	195F
Vampire Killer/Castle Vania	245F
Gargoyle's Quest (Plateforme)	245F
Paperboy (Arcade)	245F
Lock'n Chase (Type Pacman)	195F
Nemesis (Shoot'em up)	195F
Solar Striker (Shoot'em up)	175F
Fortress of Fear (Plateforme 3D)	245F
Alley Way (Casse Brique)	175F
Asmik World (Plateforme)	195F
Alien Hetankyo (Plateforme)	175F
Baseball (Sim Baseball)	195F
Baseball Kids (Sim Baseball)	175F
Blodia (Reflexion)	195F
Boxing (Sim Boxe)	195F
Bugs Bunny (Plateforme)	195F
Flappy (Réflexion)	195F
Flipull (Ident Plotting)	195F
Golf (Simul golf)	195F
Hyperlond Runner (Plateforme)	195F
Master Karateka (Action Combat)	195F

OFFRE EXCLUSIVE MICROMANIA

LA CONSOLE + 3 jeux 990 F (Tétris, Double Dragon, SuperMarioland)

+ Les ecouteurs stéréo + Le cable vidéo link permettant de relier 2 Gameboy entre eux

Double Dragon

Tetris

Super Marioland

Plus de 60 titres disponibles à partir de 175 F

LA CONSOLE + TETRIS 590 F

+ Les écouteurs stéreo
+ Le cable vidéo link permettant de relier 2 Gameboy entre eux

SPECIAL MICROMANIA 1 AN DE GARANTIE SUR TOUTES LES CARTOUCHES

Mickey Mouse (Plateforme)	195F
Motocross Maniacs	195F
Northstar Ken (kung Fu)	245F
Othello (Reflexion)	195F
Penguin Land (Plateforme)	195F
Pinball Party (Flipper)	195F
Popeye (Labyrinthe)	195F
Puzzle Boy/Kwirk (Reflexion)	195F
Puzzle Road/Daedalian Opus (Puzzle)	195F
Puzznik (Reflexion)	245F
QBillion (Réflexion)	195F
Qix (Reflexion)	175F
Quarth (Arcade/Reflexion)	195F
Revenge Gator (Flipper)	245F
SD (Wargame)	195F
SD Rupan 3 (Tableau)	195F
Snoopy (Arcade)	175F
Soccerboy (Sim Football)	195F
Sokoban/Boxxle (Réflexion)	195F
Space Invaders (Shoot'em up)	195F
Space Warrior (Tableau)	195F
Tasmania Story (Plateforme)	195F
Tennis (Sim tennis)	175F
World Bowling (Sim bowling)	195F

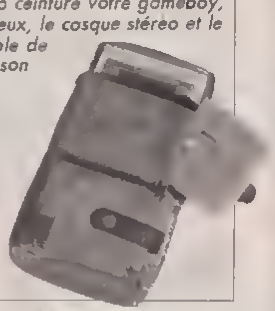
LA BOUTIQUE DU GAMEBOY

LIGHT BOY 275 F

Agrandit l'image et vous permet de jouer dans le noir

SACOCHE GAMEBOY 199 F

En tissus plastifie, pour porter a la ceinture votre gameboy, 4 jeux, le cosque stéreo et le coble de liaison



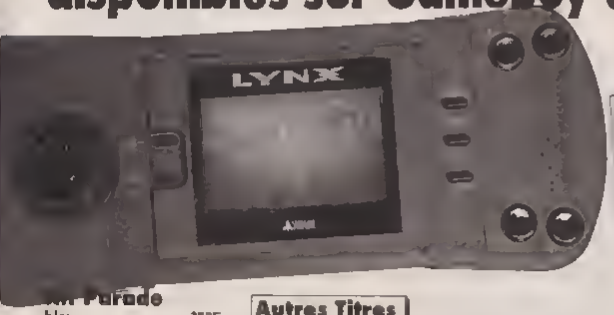
BOITIER GAMEBOY NEXSOFT 199 F

En matière plastique rigide, pour porter en bandoulière votre gamebay, 4 jeux, le cosque vidéo et le cable de liaison

Gameboy est une marque déposée de Bandai-Nintendo

MICROMANIA publie le 1er catalogue des meilleurs jeux disponibles sur Gameboy et Lynx

Catalogue gratuit dans les magasins MICROMANIA



La console ATARI LYNX + 4 jeux (Surf, BMX, Skate Board, Footbag)

1490F

La LYNX de Atari, La 1re console de jeux portable avec un écran couleur !

Hit Parade

klax	275F
Slime World	275F
Blue Lightening	275F
Chip Challenge	275F
Electrocop	275F
Gates of Zendocon	275F
Gauntlet	275F

Autres Titres à venir:

Shangai	275F
Rampage	
(Larry the lab)	275F
Xenophobe	275F
Zarlord Mercenary	275F
Red Baron	275F
Vindicators	275F
3D Barrage	275F
Road Blasters	275F
Tournament Cyberball	275F
Ninja Gaiden	275F
Chekered Flag	275F
APB	275F
Scrapyard Dog	275F
Paperboy	275F
Rygar	275F
720°	275F
NFL Superbowl foot	275F
3D Barrage,	275F
Tournament Cyberball	275F
Turbo Sub	275F
War Birds	275F
Miss Pac Man	275F
UP Shot	275F
World Cup Soccer	275F
Grid Runner	275F
All Star Basketball	275F
Pacland	275F
Pinball Shuffle	275F
STUN Runner	275F
Xybots	275F
Rolling Thunder	275F
Viking Child	275F

Venez tester les nouvelles consoles dans les magasins du Forum des Halles et des Champs Elysées

MICROMANIA FORUM DES HALLES
LE PLUS GRAND MAGASIN D'EUROPE
spécialisé en logiciels de jeux pour micro ordinateurs et consoles de jeux
5, rue Pirouette et 4, Passage de la Réale
Niveau - 2 — Métra et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
GALERIE DES CHAMPS
(Galerie Basse)
84, avenue des Champs Elysées
Métra Georges V - RER Charles de Goulle-Etoile
Tél. 42.56.04.13

OUVERT 7 JOURS/7 DE 11 H A 22 H*

*Sauf le dimanche ouvert jusqu'à 20 h

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

Version française officielle
garantie par le constructeur

LA CONSOLE SEGA MEGADRIVE 1 890 F

+ 1 Altered Beast
+ 1 Manette de jeux

Altered Beast

jeux fournis avec la notice en français

HIT PARADE	
Alex Kidd	299F
Golden Axe	369F
Rambo 3	299F
Revenge of Shinobi	369F
Soccer	299F
Super Thunderblade	369F
Space Harrier 2	369F
Super Hang On	369F
Baseball	369F
Basketball	369F
Forgotten Worlds	369F
GhostBusters	369F
Ghouls n' Ghosts	449F
Golf	449F
Last Battle	369F
Moonwalker	369F
Mystic Defender	369F
Thunderforce 2	369F
Truxton	369F
Zoom	299F

LA CONSOLE AMSTRAD GX 4000 990F

+ 2 MANETTES DE JEUX
+ 1 JEU GRATUIT : BURNING RUBBER (Course Auto)

Les jeux disponibles

Batman (Action)	295F
Operation Thunderbolt	295F
Barbarian 2	295F
Fire and Forget 2	295F
Tennis Cup (Simulation)	295F
Klax (Reflexion)	295F
No Exit (Action)	295F
Switchblade (Plateforme)	295F

Autres Titres à venir:

Shadow Warriors (Karate)	295F
Chase HQ (Course Auto)	295F
Night Breed (Arcade)	295F
Plotting (Reflexion)	295F
Robocop 2 (Action)	295F
Navy Seals	295F
Dick Tracy	295F
Epyx World of Games	295F
Wild Streets (Kung fu)	295F
Crazy Cars II	295F
Tintin sur la Lune (Action)	295F
L'espion qui m'aimait	295F
Spiderman (Arcade)	295F
Toki (Arcade)	295F
Battle Command	295F
Plotting	295F
Pang (Arcade)	295F
Badlands (Arcade)	295F
Stunrunner (Arcade)	295F
Copter 271	295F

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 92.94.36.00 / Livraison garantie par Colissimo

*Envoi le jour meme de la réception de la commande par poste urgent (ATTENTION, depuis Paris composer le 16.92.94 36 00)

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (attention ! Consoles 50 F)	+ 20 F
Précisez Cassette ☐ Disk ☐ Cartouche ☐ **Total à payer =**	F

NOM
ADRESSE
Code postal Tél

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration — / — Signature

☐ **T.Shirt PLAY AGAIN** M L XL (entourez votre taille)
T.Shirt HIGH SCORE M L XL (entourez votre taille)
Montre MICROMANIA

Règlement je joins un chèque bancaire CCP mandat lettre je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 19 F) pour frais de remboursement N° de Membre (facultatif)

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX AMSTRAD 464 AMSTRAD 6128 SEGA PC 1512 ATARI ST AMIGA NEC LYNX GAMEBOY MEGADRIVE GX 4000

La Game Boy s'éclate tellement bien sur notre territoire, qu'une nouvelle fournée de jeux vient d'arriver. Game Boy en mains, Player One monte au charbon.

PUZZLE BOY

Ketchup party

Pour que Kwirk la tomate retrouve Tammy, sa fiancée, il doit, faire face à un tas de casse-tête. Mélange de labyrinthes et d'éléments qu'il suffit de déplacer et d'organiser pour se frayer un passage, Kwirk demande beaucoup de concentration. Dans certains cas, Kwirk peut faire appel à ses amis les légumes. Jo la patate sera le premier à vous venir en aide sur certains tableaux grâce à un astucieux système qui permet de contrôler les deux personnages en alternance. Plusieurs sortes d'obstacle vous barrent la route, des blocs qui pivotent sur eux-mêmes, des portes coulissantes, des trous dans le sol... etc. Paradoxalement, plus le jeu avance, plus cela devient dur, mais on passe de moins en moins de temps sur chaque casse-tête car notre esprit s'y habitue rapidement. Si des jeux comme Qix ou Tetris demande un peu de chance et de réflexe, Kwirk ne fait appel qu'au raisonnement et n'intègre aucun facteur hasard ou précision. Un jeu fabuleux mais attention a vos neurones ! ■

89%

EN RESUME

PUZZLE BOY de ATLUS
Prêté par Micromania

- Console : GAME BOY
- Genre : jeu de réflexion
- Prix : 195 F
- Graphisme : 82 %
- Son : 88 %
- Durée de vie : 91 %
- Player Fun : 90 %

DOUBLE DRAGON

Coups de boule party

On commence avec un des meilleurs titres disponibles sur Game Boy. Double Dragon est à l'origine un jeu de café. Adapté sur tout ce que la galaxie compte d'ordinateur ou console, il était prévisible qu'il débarque sur la Nintendo voyageuse ! Ce qui l'était moins, c'est le niveau de qualité atteint par cette version.

Scénario peu original, le gang des Black Warriors ont kidnappé votre girl friend. Pris d'un spasme de fureur vous partez la récupérer à coups de bourre-pifs !

Première surprise, les graphismes ! Les décors sont très fins et très détaillés. Les personnages occupent une taille appréciable, et quant à leurs vêtements et leurs visages, tout est superbement dessiné. Autre surprise, la jouabilité est exemplaire. La gestion des coups est très bien faite : coups de poing, de coude, de genoux. Associés à la croix de direction, les boutons de feu permettent un nombre de combinaisons suffisamment souple, pour devenir redoutables. Et comme sur les autres versions, il est possible de piquer les armes de ses adversaires.

Tous ces ingrédients mélangés à une bande sonore de qualité donne un résultat des plus détonnants. A acheter de toute urgence. ■

95%

EN RESUME

DOUBLE DRAGON de TECHNOS JAPAN CDRP.
Prêté par Micromania

- Console : GAME BOY
- Genre : Jeu de combat
- Prix : 195 F
- Graphisme : 96 %
- Son : 91 %
- Durée de vie : 90 %
- Player Fun : 98 %

QIX

C'est qui Qix ?

Y en a marre de la baston, voici un bon petit jeu de réflexion. Qix n'est pas tout nouveau, à l'origine développé sur jeu de café, il a très rapidement fait des petits sur micro-ordinateur. C'est sa version Game Boy qui est à l'ordre du jour.

Qix est un jeu simple. Pas de scrolling décoiffant, de graphisme bollywoodien, ni d'orchestration sympbonique pour la bande sonore. Et pourtant c'est du tout bon ! Vous contrôlez un petit morceau de cristal, qui découpe des parts d'une graode plaque rectangulaire. Tout serait facile s'il n'y avait ce champ magnétique qui glisse sur cette surface. Quand le champ magnétique effleure la ligne que vous êtes en train de découper, c'est la mort assurée ! Pour compliquer la chose, de petites boules d'énergie se faufilent le long de vos lignes, là aussi le contact vous désintègre. Pour passer au niveau supérieur il faut réussir à découper 75% de la surface totale. En mode deux joueurs, chacun sur sa Game Boy, connecté l'un à l'autre par le câble de liaisoo, c'est à chacun son tour de découper un morceau.

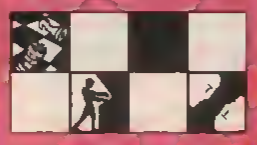
La première fois que l'on découvre Qix, on est un peu sceptique sur sa qualité, mais dès que l'oo y joue, cela devient une vraie drogue. Merci Qix ? ■

89%

EN RESUME

QIX de TAITO
Prêté par Micromania

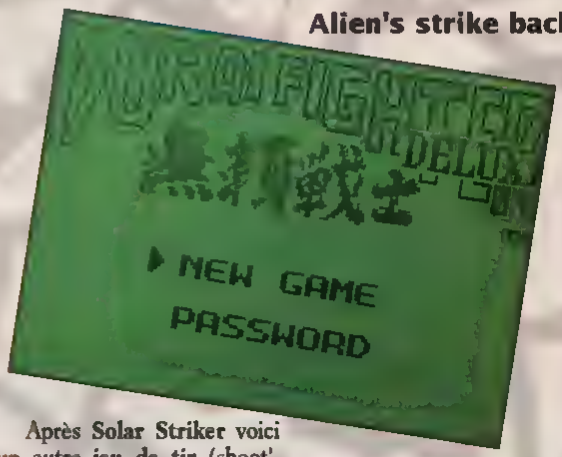
- Console : GAME BOY
- Genre : jeu de réflexion
- Prix : 195 F
- Graphisme : 52 %
- Son : 78 %
- Durée de vie · 88 %
- Player Fun : 91 %



BURAI FIGHTER

DE LUXE

Alien's strike back !



Après **Solar Striker** voici un autre jeu de tir (sboot'em'up) sur Game Boy. Ingrédients classiques de ce type de soft, on retrouve des aliens baveux et puants (genre standard) et des options qui augmentent la puissance de votre tir. Votre vaisseau prend encore une fois la forme d'un robot, du plus pur style Transformer. Petite nouveauté, le défilement se fait de droite à gauche (scrolliog horizontal) mais peut aussi s'animer dans tous les sens (scrolling multidirectionnel) seloo les niveaux. Du point de vue technique, c'est pas extraordinaire, mais c'est bien mieux fait qu'AlleyWay, puisque la comparaison s'impose. Les graphismes sont très correctes, je vous recommande d'ailleurs les décors du level 2 avec ses têtes de mort incrustées dans les parois. La musique est réussie, avec de superbes montées eo puissance appuyées par une bonne utilisation de la stéréo. Les, désormais classiques, monstres de fin de niveau n'ont pas été oubliés. Vous devrez en affronter cinq. Ils sont particulièrement impressionnants, mais pas invincibles.

L'impression géoérale que laisse **Burai Fighter Deluxe** est plutôt bonne. En attendant mieux (Nemesis, mais ne le répétez pas !), il satisfera les fans du genre... ■

Crevette, l'ami des petits

85%

EN RESUME

BURAI FIGHTER DELUXE de TAITO
Prêté par Micromania

- Console : GAME BOY
- Genre : Shoot'em'up
- Prix : 195 F
- Graphisme : 89 %
- Son : 92 %
- Durée de vie : 80 %
- Player Fun : 88 %

A L'OCCASION D'AMSTRAD EXPO PLAYER ONE ET AMSTRAD PRESENTENT LE GRAND CONCOURS AMSTRAD GX 4000

GAGNEZ 5 CONSOLES DE JEUX GX 4000

Répondez aux 5 questions à choix multiples et adressez vos réponses, sur carte postale uniquement à : M.S.E. PLAYER ONE, CONCOURS AMSTRAD, 31, rue Ernest - Renan, 92130 Issy-les-moulineaux -

DATE LIMITE DE PARTICIPATION LE 25 NOVEMBRE 1990

LE TIRAGE AU SORT S'EFFECTUERA LORS DE L'AMSTRAD EXPO SUR LE STAND PLAYER ONE

REPONDEZ AUX 5 QUESTIONS SUIVANTES

1) Quels sont les noms des deux derniers jeux d'Océan développés pour la GX 4000 et inspirés de deux films ?
A : Total Recall et Die Hard
B : Robocop 2 et Neavy Seals
C : Moonwalker et Rocky v

2) Quelle est la mascotte d'amstrad ?
A : Un renard
B : Une pomme
C : Un crocodile

3) Combien de niveaux y a-t-il dans Neavy Seals?
A : 6
B : 10
C : 7

4) Quel est le jeu livré gratuitement avec la GX 4000 ?
A : Burning Rubber
B : Croco magnéto
C : Fanatics

5) La GX 4000 a une particularité, laquelle ?
A : C'est la première console blanche
B : C'est la première console européenne
C : C'est la première console sans fil

Les vainqueurs seront tirés au sort. Concours sans obligation d'achat.

ABONNE-TOI

TOUT DE SUITE A PLAYER ONE ET TU GAGNERAS UN NUMERO GRATUIT ET UNE SUPER CASQUETTE !

OFFRE SPECIALE D'ABONNEMENT

1 AN : 11 NUMEROS
150 F AU LIEU DE 165 F
ET UN SUPER CADEAU !

Pour pouvoir bénéficier de cette offre spéciale d'abonnement, renvoyez le bon de commande accompagné de votre chèque de 150 F* à l'adresse suivante :
Média Système Edition
31, rue Ernest Renan
92130 ISSY-LES-MOULINEAUX

PLAYER ONE, OUI !

Je veux bénéficier de l'offre spéciale d'abonnement et recevoir mon cadeau ! J'ai décidé de m'abonner 1 an (11 numéros) au magazine PLAYER ONE. Je joins un chèque de 150 F à l'ordre de Média Système Edition.

Nom :

Prénom :

Adresse :

Ville :

Code postal

Signature obligatoire

Quelle est la marque de votre console ?

* Offre valable pour France metropolitaine et CEE (acheminement terre). Autres tarifs, nous consulter

ABONNEMENT

TRUCS en VRAC

[illegible] ce tout petit, salut ! Ce mois-ci, nous avons [illegible] et les [illegible] qui se [illegible] encore meilleurs que ils le [illegible] [illegible]

Thomas LEGRAND (tricheur) est un gangster redoutable

SEGA

GANGSTER TOWN

A la fin d'une partie, tirez vite dans le chapeau du "mec" et vous pourrez reprendre la partie où vous l'avez perdue.

WONDER BOY III

Voici les codes de transformation. Homme-souris : YF3V 5EO CTH2 6F3. Homme-piranha : 9WFF NJW AVGJ Z3V. Homme-lézard : 2CKF 7NO 8GCZ 11D A vous de jouer, bande d'hommes-crapauds !

Maurice ROD, à 14 ans, est déjà un vieux routard de la console. On the ROD again...

NINTENDO

GOONIES II

Voici un petit code vous permettant d'avoir 6 goonies et tous les objets : S'G NY4W' ! N" ! F.

LIFE FORCE

Pendant le titre, faites Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A, puis Start. Vous aurez 30 vies.

Stéphane NOUIRA n'est ni nouille, ni rat, puisqu'il n'hésite pas à nous faire partager ses astuces.

R-TYPE

Pendant le compte à rebours, pour obtenir 10 crédits en plus des 3 autres, tournez le bouton de direction dans le sens des aiguilles d'une montre (haut, droite, bas, gauche, haut,...). Pour avoir le test son, tournez dans le sens inverse.

Mon camarade **IGGY** vient de faire irruption dans la pièce en hurlant. Il en a marre de répondre cent fois au téléphone parce que j'ai oublié de passer son truc le mois dernier Du calme, Iggy, sois pop !

SUPERGRAFX

GHOULS AND GHOSTS

Lorsque vous avez allumé la console et que "Japan" s'inscrit à l'écran, appuyez simultanément sur Select, Run et les deux boutons de tir Ensuite, lorsque le titre apparaît, relâchez seulement Run et appuyez immédiatement dessus · vous aurez droit à un écran d'options (nombre de vies, niveau de difficulté, bonus)

TRUCS en VRAC

Que les possesseurs de Megadrive se rassurent, nous ne les avons pas oubliés. Voici quelques trucs qui leur seront utiles...

MEGADRIVE

THUNDER FORCE III

Pendant la page de présentation, appuyez en même temps sur les boutons A et Start. Vous aurez accès à un menu d'options.

SUPER HANG-ON

Pour choisir le niveau de difficulté et avoir accès au test Son, appuyez en même temps sur les boutons A, B et C pendant la page de présentation. Pour avoir une bécane d'enfer, entrez le code 6FF3F546F35564FFOSLPIMFJEDGH.

FINAL BLOW

Pour avoir des vies infinies, mettez le joypad vers le haut et appuyez sur Start lorsque l'écran affiche Game Over

GHOULS'N GHOSTS

Il existe un moyen de rendre Arthur invincible. Après avoir allumé la console, appuyez 4 fois sur le bouton Reset. Quand l'écran de présentation apparaît, faites les directions Haut, Bas, Gauche, Droite. A ce moment, vous devriez entendre un son. Si c'est le cas, pressez Start pour avoir l'écran de sélection et une fois que vous y êtes, appuyez sur le bouton B et sur Start pour commencer le jeu. Plus rien ne peut arrêter Arthur

Grégory HAZARD a trouvé un truc par haz . Non, elle est trop facile celle-là !

SEGA

AFTER BURNER

Dans la série jamais deux sans trois, voilà encore un truc pour After Burner. Au stage n° 9, appuyez sur Reset pour avoir des vies infinies. Cool, non ?

Ami **Jean-Marc**, merci pour tes trucs. On manquait un peu de matière pour la NEC !

NEC

BARUMBA

A partir du deuxième niveau, lorsque le message Game Over apparaît, appuyez simultanément sur les boutons 1 et 2, Select, Run et la direction Haut. Bravo, vous avez activé le mode Continue !

BEBALL

Le code 677261 vous permet d'accéder directement au 500ème écran.

David BULCKAEN habite dans le Nord. Grâce à sa Sega, n'aura pas froid aux doigts cet hiver.

SEGA

CAPTAIN SILVER

Mettez le joypad en haut à droite et appuyez sur le bouton 2 : vous aurez 3 crédits en plus.

AFTER BURNER

Mettez votre avion dans le coin supérieur gauche ou droit de l'écran et aucun missile ne pourra vous toucher. Et le fun, David, qu'est-ce que tu en fais ?

ALTERED BEAST

Quand la page de présentatioo apparaît, faites la diagonale en haut à gauche et appuyez sur le bouton 2. Vous aurez 3 fois 5 vies au lieu de 3 fois 3 vies.

TRUCS en VRAC

Ce mois-ci, vous avez le droit d'admirer les Trucs et Solusses illustrés de **Julien INTILE** (alias Destroyer) pour Altered Beast sur Megadrive. Bravo pour lui (applaudissements de la foule en délire) !

Toujours sur la même console, un petit truc marrant proposé par l'homme qui aimait les femmes, je veux parler de Robby bien sûr.

NEC

NAXAT OPEN

Au lieu d'inscrire votre nom (Your Name), tapez HEIKO et vous aurez l'immense plaisir de faire jouer une charmante demoiselle.

Christophe FONTES nous envoie une bidouille made in Chambéry.

NINTENDO

SUPER MARIO BROS

Quand le message Game Over apparaît, appuyez simultanément sur le bouton A et sur Start : vous recommencerez au début du monde où vous vous êtes fait tuer.

AURELIE est ma copine pour trois raisons : c'est la première fille à m'envoyer ses astuces, sa lettre etait super bien présentée et elle habite dans le Finistère...

NINTENDO

PUNCH OUT

Le code pour passer le premier circuit est : 005 737 5423. Pour le deuxième, c'est : 777 807 3454. Enfin, pour Mike TYSON : 007 373 5963. Vous en connaissez beaucoup, vous, des filles capables de battre Mike TYSON ?

TRACK'N FIELD

Le code pour passer la première journée est 5LL+Q3ZG♥. Pour la deuxième journée, c'est WLLK*4ZG♥.

LIFE FORCE

Si vous jouez à 2 et qu'un des joueurs perd toutes ses vies, il peut voler un vaisseau à son copilote en appuyant en même temps sur les touches A et B.

TRUCS en VRAC

Nicolas DE MEZERAC a de nobles solusses qu'il se fait un plaisir de nous faire partager.

SEGA

RASTAN

Lorsque vous allumez la cnnsole, faites la diagonale en bas à gauche et appuyez sur les boutons 1 et 2 : le titre apparaîtra en bleu et vous aurez l'option Continue infinie.

DOUBLE DRAGON I

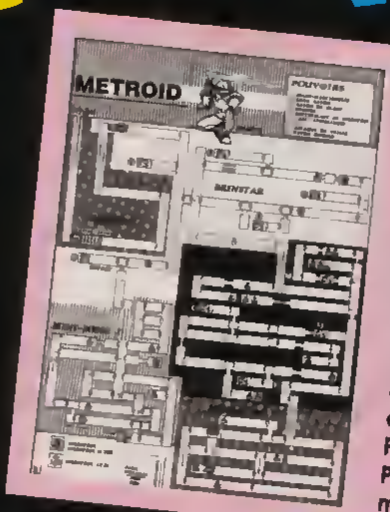
Arrivé au Temple, sautez 10 fois avant d'avancer : vous aurez des vies infinies. Et vu ce qui vous attend, ce n'est pas superflu !

AFTER BURNER

Pendant la présentation, appuyez 100 fois sur la Pause pour être invincible. Change pas de main, cocn, je sens que ça vient !

TRANSBOT

En allumant la console, il faut appuyer un certain temps sur le bouton 2 et un tableau d'options apparaît (vies supplémentaires...).



Et comme toujours, je vaus ai gardé le meilleur pour la fin : Pascal, le petit suisse (petit mais castaud), naus a concocté un plan de Metroid sur son micro. C'est superbe! En plus, il nous livre le code pour se retrouver au stade final avec toutes les options, 6 tanks d'énergie et 250 missiles. A inscrire de gauche à droite et de haut en bas : V---x--z-e69 t-qn3m OOMO7J. Bien sûr, Pascal est obonné 1 an à PLAYER ONE avec les compliments de toute la rédaction.

KARIM AIT-MATOUK, dit le KING 1 (allez savoir pourquoi !), a un point commun avec Robby. Vous allez comprendre pourquoi...

NINTENDO

METROID

Voici un code qui vous change en femme et qui décuple les forces : JUSTINE BAILLEY.

Voilà, c'est tout pour cette fois. Continuez à nous écrire en masse (sans oublier d'inscrire Trucs En Vrac sur l'enveloppe), et surtout éclatez-vous bien sur vos machines favorites. A tous les fanas de consoles, salut !

Pour nous écrire :
MSE-PLAYER ONE
"TRUCS EN VRAC"
31, rue Ernest Renan
92130 ISSY LES
MOULINEAUX

Fredéric GRATE est un de nas fidèles tricheurs. Merci à toi, Fred !

SEGA

TEDDY BOY

Pour obtenir l'option Continue, faites les directions Haut, Bas, Gauche, Droite pendant la page de présentation et le tour est joué.

SPACE HARRIER

Pour accéder au test Son, faites Droite, Gauche, Bas Haut pendant la page de présentation.

WIZARDS & WARRIORS

Le chevalier Kouros est un mec assez épatant. Non content de porter le même nom que le parfum, il saute, donne des coups d'épée et réfléchit en même temps. Et tout ça sans trucage. On croit rêver...

Ce qu'il y a de super avec la plupart des jeux, c'est l'originalité de leur scénario. Tenez ! Prenez Wizards and Warriors par exemple ! Eh bien, c'est l'histoire d'un magicien qui est devenu fou et qui a enlevé une princesse. Alors, le brave chevalier prend son courage à deux mains, pour lui faire la peau. Ah que c'est noble !

JUMPING JACK CHEVALIER

Comme vous devez vous en douter, vous n'êtes pas près de voir la chère enfant. Pour accéder au fief du méchant, il faudra en effet traverser des tas d' endroits glauques, aussi mal fréquentés qu'une ruelle du Bronx après minuit. "Mais comment il va faire le pauv' petit chevalier, pour survivre dans des conditions pareilles !?" diront les âmes sensibles. Je les rassure tout de suite : "Il a une épée". Ah, c'est quand même plus pratique ! En plus, le chevalier est un roi du saut. Ca veut dire qu'il n'aura pas de problème pour franchir le nombre hallucinant de plates-formes qui traînent dans ce jeu. Et comme si ça ne suffisait pas, il n'est pas idiot et sait utiliser les bons objets au bon moment.

Le jeu commence alors que Kouros arrive, tout beau dans sa belle armure neuve, au beau milieu de la forêt d' Elrond. Pas du tout effrayés, une flopée d'affreux se précipitent à sa rencontre. Tout en leur apprenant la politesse à coups d'épée, Kouros tente d' atteindre au plus vite la cime des arbres. Pour cela, un seul moyen : rentrer dans les troncs, qui sont en fait creux, et sauter de branche en branche pour parvenir au sommet.

LA TETE ET LES JAMBES

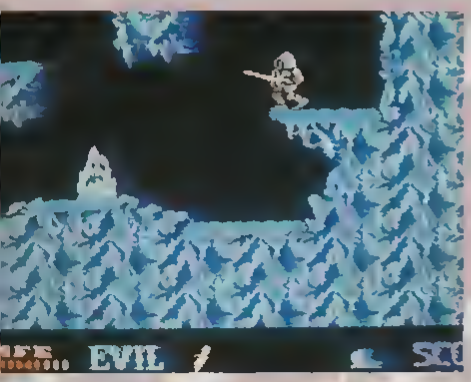
Wizards and Warriors est un soft d'arcade-aventure. Comme me le souffle avec lucidité mon camarade Crevette, ce terme indique qu'il y a donc un côté aventure. Ca veut dire que le jeu n'est pas linéaire (on peut toujours choisir entre plusieurs directions) et qu'il faut récolter différents objets. Les premières choses à prendre, ce sont des gemmes. Elles servent à soudoyer les gros balèzes qui gardent certaines portes. Vous tomberez également sur des coffres. Mais attention, ces derniers ne peuvent être ouverts qu'avec une clé de

Les freres ennemis

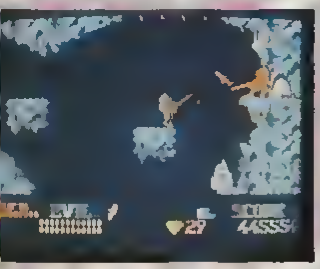
Une sacree chute !

leur couleur. En clair, inutile de crocheter le coffre bleu avec la clé rouge, et vice versa. Et où est-ce qu'on trouve les clés ? Un peu partout en fait, à vous d'ouvrir l'oeil.

En flânant, Kouros peut également récupérer des armes : des bottes de force (qui permettent de défoncer toutes les serrures), un bouclier, une dague de jet, un gourdin magique ou une hache. Ce n'est pas tout ! Il peut aussi s'équiper d'un nombre impressionnant d'objets qui lui donnent des pouvoirs, pas vraiment désagréables, comme l'invisibilité ou la possibilité de voler. Sans compter le parchemin qui permet de voir la carte, le réveil qui immobilise tous les ennemis à l'écran, ou les bottes pour marcher sur la lave.



Attention, la glace glisse



Soudoie le chevalier !

Éclate le monstre

A la fin de chaque niveau, il faut s'expliquer avec un affreux qui n'a pas du tout envie de discuter autour d'une tasse de thé. Il ne reste donc plus qu'une solution : lui faire la peau. Vous pourrez en profiter pour sauver une charmante princesse. Ça ne coûte pas cher et ça rapporte des points.

Le fait de pouvoir utiliser l'option Continue aussi souvent qu'il est nécesssaire, est très plaisant, mais à mon humble avis, raccourcit la durée de vie du jeu puisqu'il est très facile de le terminer.

et tu auras une surprise

UN JEU ELITISTE

On peut le dire, Wizards and Warriors n'est pas un soft sur lequel on flashe dès la première partie. Ce serait même plutôt le contraire. Il existe deux raisons à cette réticence. Primo, les graphismes ne sont franchement pas terribles au début. Ils sont assez fins mais les couleurs sont vraiment trop criardes et particulièrement mal assorties.

Mais le plus désagréable de cette aventure, c'est son côté frustrant. Les branches sur lesquelles on peut sauter à l'intérieur des arbres sont minuscules. En plus, il n'est parfois pas évident de savoir si l'endroit sur lequel on bondit est une plate-forme, ou un élément du décor. Et comme à chaque fois qu'on glisse, on a une chance sur deux de ne pas pouvoir se rattraper et de tomber en chute libre pendant plusieurs écrans, vous imaginez le désagrément. Ou plutôt non, vous n'imaginez pas ; il faut avoir plusieurs fois frôlé la crise de nerfs pour réaliser ce que c'est. Mais, petit à petit, on commence à mieux prendre le jeu en mains et on s'amuse vraiment énormément. On s'aperçoit alors avec ravissement, que les graphismes deviennent très bons à partir du second niveau.

Attention, elle mord

Bref, j'aime mais j'ai une petite demande à formuler : "Dis monsieur Akklaim, tu peux pas les faire sympas dès le début tes jeux ?" ■

Iggy, heureux de s'être accroché

85%

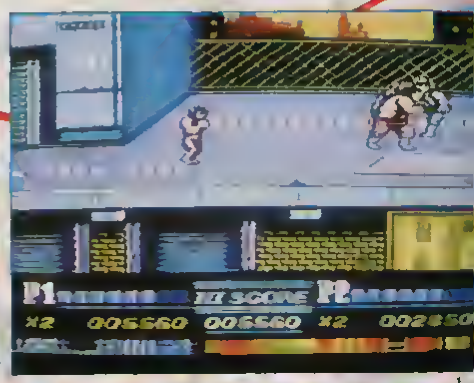
EN RESUME

WIZARDS AND WARRIORS de AKKLAIM

- Console : NINTENDO
- Genre : Arcade-aventure
- Prix : 390 F
- Graphisme : 80 %
- Son : 75 %
- Durée de vie : 80 %
- Player Fun : 65 %

DOUBLE DRAGON II

Après son succès phénoménal en salles d'arcade, des adaptations démesurées sur les ordinateurs 8 et 16 bits, le mythique Double Dragon débarque sur console Nintendo. Une nouvelle version tout simplement géniale.

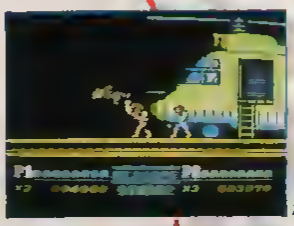


1

En fait, bornis l'ambiance et les personnages, Double Dragon II sur console NES n'a pas grand-chose à voir avec les jeux du même nom, proposés sur les autres formats. En effet, tout en conservant les qualités (l'action, les combats), les programmeurs de cette nouvelle version en ont fait un véritable jeu Nintendo. Une raison supplémentaire de ne surtout pas rater cette nouvelle aventure des deux dragons karatékas.

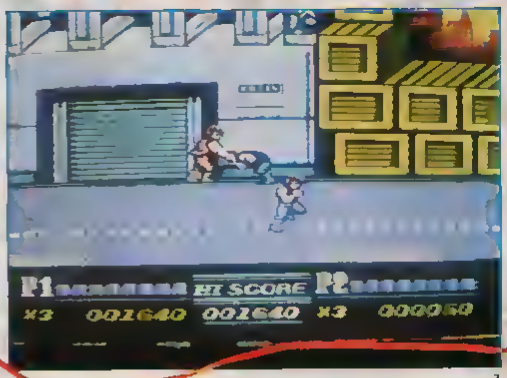
"ARRETE, C'EST MOI QUE TU FRAPPES !"

Dans Double Dragon, il y a "double", ce qui implique l'opportunité de jouer à deux. Chaque joueur incarne un personnage. L'un est rouge, l'autre bleu. Ce qui est extraordinaire, c'est que l'on a le choix entre deux types de jeu. Le premier permettant aux deux antagonistes d'évoluer sans pouvoir se toucher, et donc de se cogner malencontreusement. Le second dans lequel les deux héros se touchent, et peuvent donc se faire très mal, exactement comme dans la réalité. Qu'ils fassent exprès ou non est un autre problème. Ces modes (A et B) sont sélectionnés grâce au menu apparaissant avant chaque début de partie.


2

"JE PRENDS LE PUNK A GAUCHE, ET TOI LE RAMBO DE DROITE"

Au départ, pour se familiariser avec les mouvements, il est préférable de ne pas avoir la possibilité de se battre entre alliés. D'autant plus que chaque type d'adversaire rencontré se déplace et frappe de manière différente. Il y ainsi les simples bastonneurs, qui se contentent de sauter et de cogner sans trop faire marcher leur cervelet. Les amazones, qui s'y entendent pour jouer de la chaîne, et assènent de vilains coups de coude. Sans oublier les lanceurs de couteaux, les maîtres de la dynamite, les armoires à glace ressemblant à Frankenstein (spécialistes du coup d'épaule destructeur), les ninjas sauteurs, et les géants aux poings d'acier. Entre autres, car il faut bien vous réserver quelques surprises quant à ce jeu totalement démoniaque.

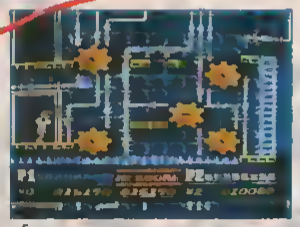


3

LES ROIS DE LA COGNE

Chacun de ces guerriers devra être combattu selon une technique bien spéciale. Mais ne vous inquiétez pas, les possibilités de coups des Dragons sont véritablement phénoménales. Première originalité, les coups simples s'inversent selon la direction que choisit le joueur. C'est-à-dire que si vous attaquez sur la droite, il vous faudra appuyer sur le bouton A du pad pour mettre un coup de

poing, et sur le B pour assener un coup de pied arrière et éclater le punk tentant lâchement de vous assaillir par derrière. Par contre, si vous attaquez en vous dirigeant vers la gauche, il faudra procéder de manière inverse, c'est-à-dire B pour le coup de poing, et A pour le coup de pied arrière. Vous pigez ? Ça a l'air compliqué comme ça, mais on s'y habitue très vite.


5

DE VERITABLES DRAGONS VOLANTS

Si l'on peut donner des coups de manière classique, on peut aussi singulièrement varier les plaisirs, côté **vols planés**. En calculant bien votre coup, vous pouvez ainsi balancer un immense coup de poing au sortir d'un coup de pied volé. Immense, car proche des pastèques qu'assène Popeye à Brutus après ingestion d'épinards. Dans ce cas-là, le bras du Dragon semble devenir démesuré et les points de vie de l'adversaire touché risquent fort de dégringoler au niveau zéro pointé.

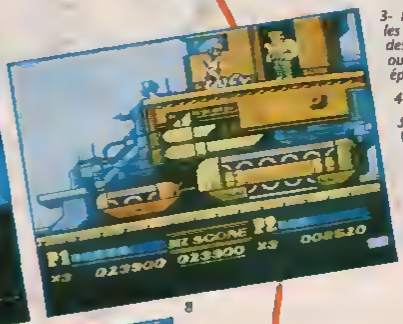
Encore mieux : si, au beau milieu d'un saut vous appuyez plusieurs fois, et très rapidement, sur le bouton de coups, le Dragon se met à tourbillonner dans les airs, à la manière d'un cyclone destructeur. Un mouvement imparable. Et un plaisir absolu, lorsqu'on le maîtrise parfaitement, bien sûr...

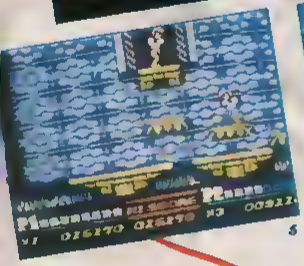
DOUBLE DRAGON IN NINTENDO WORLD

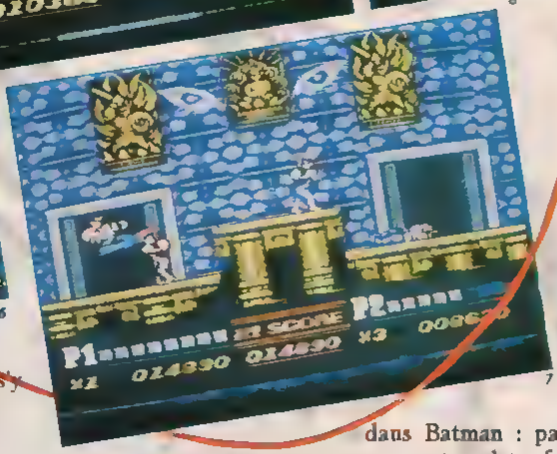
Tout ceci, c'est la partie **baston**. C'est-à-dire proche, somme toute, des autres aventures des Double Dragon, sur borne d'arcade, Game Boy, ou autres. Mais Nintendo, on le sait, ne peut s'empêcher de mettre sa patte sur chacune de ses sorties. Le jeu est ainsi enrichi de nombreux passages demandant **adresse, réflexes, et connaissance du terrain**. Vous savez, tous ces trucs qui nous ont rendus fous dans Mario ou dans Batman : passerelles mouvantes, plates-formes qui disparaissent, engrenages meurtriers, pointes acérées tombant du plafond... Jusqu'à ce gigantesque char crachant une vapeur mortelle qu'il faut éviter en escaladant.

Avec tout ça, pas le temps de s'ennuyer. Et à deux, je ne vous raconte pas la partie de plaisir. **Fou rire garanti.** C'est simple, à Player One, on ne lâche plus Double Dragon II depuis son arrivée dans nos locaux. Bravo Nintendo pour cette adaptation qui respecte la folie de la version originale, tout en proposant de toutes nouvelles émotions. Décidément, les Double Dragons, ces deux frangins cogneurs, sont probablement les personnages les plus étonnants du monde des jeux vidéos. ■

Matt Murdock


8


6



7

1 "Au secours, viens m'aider, il veut plus me lâcher"

2- Oh le bel hélicoptère !

3- Lorsque vous tenez un adversaire par les cheveux, vous pouvez soit lui mettre des coups de poings, de pied, ou le balancer par dessus votre épaule

4- Ne tombez pas dans l'eau .

5 Double Dragon in Nintendo World

6- Des plates-formes vont apparaître sur la gauche pour que le Dragon bleu puisse rejoindre son pote

7- Décors mystiques et bastons démesurées

8 Un immense char sur lequel vous attend un géant spécialiste du coup d'épaule meurtrier

95%

EN RESUME

DOUBLE DRAGON de NINTENDO

- Console : NINTENDO NES
- Genre : Jeu de combat
- Prix : 430 F
- Graphisme : 84 %
- Son : 77 %
- Durée de vie : 87 %
- Player Fun : 97 %

Les simulations de golf s'emballaient sur toutes les consoles mais s'obstinaient à bouder la Master System. Golfamania répare cet oubli avec panache.

Golfamania

En été comme en hiver, une bonne partie de golf sur console reste la meilleure façon de s'éclater, sans les nombreuses contraintes de ce sport fabuleux. Dans ce domaine, **Golfamania** présente toutes les qualités requises. Sont acceptés sur le terrain, jusqu'à quatre joueurs et plusieurs modes sont prévus pour tout niveau (y compris un mode d'entraînement). Dans ces conditions la simulation devient vraiment ludique. A vos clubs !

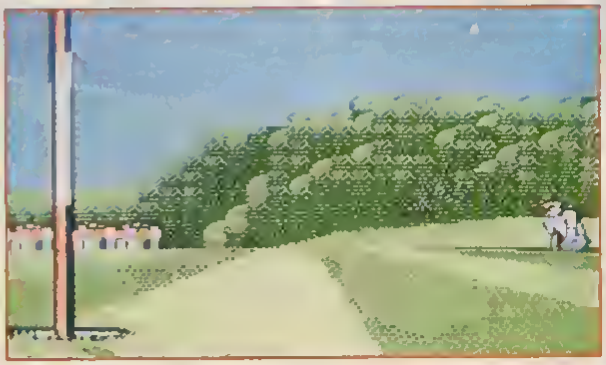
CLUBS SANDWICHES !

Tous les clubs sont présents. Du "bois 1" au "fer 9" en passant par le "PW" et le "Sand Wedge", le choix est vraiment complet. Les distances couvertes par ces clubs sont assez proches des valeurs standard. A titre d'exemple, le "fer 1" est donné pour 220 yards et la moyenne des autres jeux de golf se situe à 240.

Pour corser le jeu, il n'est possible d'emporter que dix neuf clubs dans son caddie. Il faut donc en abandonner trois avant de commencer, ce choix est crucial. Si vous rejetez les mauvais ils vous feront cruellement défaut par la suite. Je vous conseille d'éliminer le "bois 3" qui couvre la même distance qu'un "fer 1", ainsi que le "fer 7" et le "fer 9" qui sont les moins utiles sur le parcours de Golfamania.

LE TEMPS EST AU GREEN !

Une fois sur le terrain, la pression monte. Golfamania est très facile à utiliser mais demande beaucoup de concentration. Point fort, toutes les **informations** dont peut avoir besoin un golfeur, sont affichées à l'écran. Chaque coup se prépare méthodiquement. On commence par observer l'ensemble du trou : la longueur du fairway, les obstacles à éviter (bunker, arbres, étangs...), tout doit être passé au peigne fin pour éviter les



surprises. N'hésitez pas à utiliser la règle graduée en yards pour calculer votre coup.

Après une bonne étude du terrain, retour sur le menu central. Encore des infos qui donnent la vitesse et la direction du vent, le numéro du trou, sa distance totale, la distance déjà parcourue, le nombre de coups pour le "par" et votre score... C'est pas pour les petits joueurs ce jeu !

La tête complètement prise par tous ces éléments, on abandonne la stratégie pour passer à l'action. On règle la croix qui indique la direction que va prendre votre balle, n'oubliez pas l'influence du vent sur votre trajectoire. On sélectionne le bon club (attention, on ne peut utiliser les "bois" que sur le fairway et le putter, sur le green). Les effets s'obtiennent en modifiant le point de contact entre le club et la balle. Si le curseur est à gauche de la balle, l'effet sera à droite et vice versa. Il est aussi possible de donner un effet rétro avec ce même curseur.

ON M'APPELLE MISTER SWING

Voici le moment fatidique du swing. Vous voyez votre joueur de dos et un doseur s'affiche sur le côté. Une échelle de puissance graduée permet de taper plus ou moins fort. A côté de cette échelle se trouve un curseur qui fait un mouvement de va-et-vient. Pour que le swing soit réussi, il faut stopper le curseur dans la zone rouge. S'il s'arrête dans la zone verte, votre coup est à moitié foiré. S'il s'arrête dans la zone bleue, votre coup est... complètement foiré !

Toute la difficulté est là car, sauf pour le putter, le curseur se déplace vraiment trop rapidement et réussir à toucher la zone rouge tient du miracle. C'est le seul inconvénient de ce jeu. Le seul conseil que je puisse donner, c'est de ne pas se précipiter, de bien étudier le mouvement du curseur et d'appuyer un centième de fraction de seconde avant la zone verte pour tomber pile dans la zone rouge.

Le moment fatidique !

Cela dit c'est dur mais très excitant et frustrant quand on rate, bref des émotions que l'on retrouve dans le vrai golf !

VUES SUR LE GOLF ?

A part ça, tout est vraiment parfait dans cette simulation, les graphismes sont largement à la hauteur de la Master System. Le son présente une petite particularité à souligner : quand un drive est réussi, une super voix digitalisée de femme vous félicite (in english !). C'est un tour de force sur une console huit bits ! Par contre il n'est pas possible d'arrêter la musique pendant le jeu et cela prend vite la tête.

Golfamania prouve qu'avec de bons effets sonores, des graphismes agréables et un réalisme maniaque, il est possible de faire des miracles sur une console huit bits. J'impose à tout fan de golf de courir acheter ce jeu !!! ■

Crevette, l'ami des petits

La règle graduée est d'une aide précieuse

Le green est en vue

Il faut jouer avec l'effet !

90%

EN RESUME

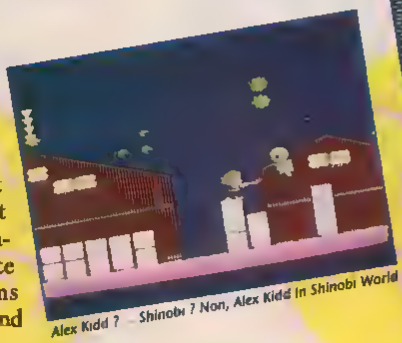
GOLFAMANIA de SEGA

- Console : SEGA MASTER SYSTEM
- Genre : Simulation sportive
- Prix : 299 F
- Graphisme : 89 %
- Son : 95 % (voix digit)
- Durée de vie : 90 %
- Player Fun : 90 %

Alex Kidd in Shinobi World

Voilà un jeu d'un nouveau type. Alex Kidd in Shinobi World met en effet en scène un héros Sega dans les décors d'un autre jeu Sega. Une incroyable mixture...

Ce genre de mélange peut paraître facile, c'est vrai. Mais quel plaisir pour les fans des deux personnages. Et surtout on peut maintenant imaginer toute sorte de combinaisons possibles. A quand Wonder Kid in Golden Axe World ? Surprise !



Alex Kidd ? – Shinobi ? Non, Alex Kidd in Shinobi World

NINJA MUSIC

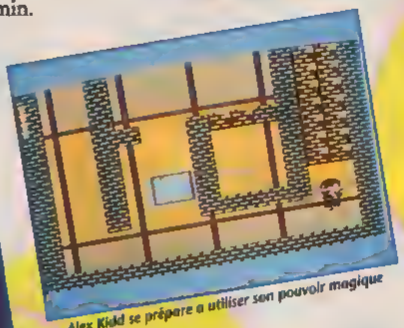
Le jeu commence de la manière la plus simple possible : Alex Kidd se promène de gauche à droite, et met un solide coup d'épée à chaque adversaire rencontré en chemin.

Là, les fans de Shinobi dressent l'oreille. Tiens, tiens, cette douce musique hypnotique me rappelle quelque chose.

Mais oui, vous avez mis dans le mille, les thèmes musicaux de Shinobi ont été retravaillés de subtile manière. Ambiance ninja garantie.

UN BON POINT

Mais il n'y a pas que la musique qui nous rappelle Shinobi, ce jeu mythique et adulé. On retrouve aussi les lanceurs de boomerang, les ninjas tireurs, jusqu'au décor du deuxième niveau, avec les hommes-grenouilles jaillissant de l'eau et tutti quanti... En plus, c'est un véritable plaisir de voir des personnages de jeux vidéo sortis de leur contexte, et dessinés dans un tout autre style. Un style, dans le cas présent, très cartoon, très rigolo. Je trouve même que le fait de les voir hors de leur environnement ne leur donne que plus de consistance, plus de vérité. Un bon point pour les jeux vidéo en général.

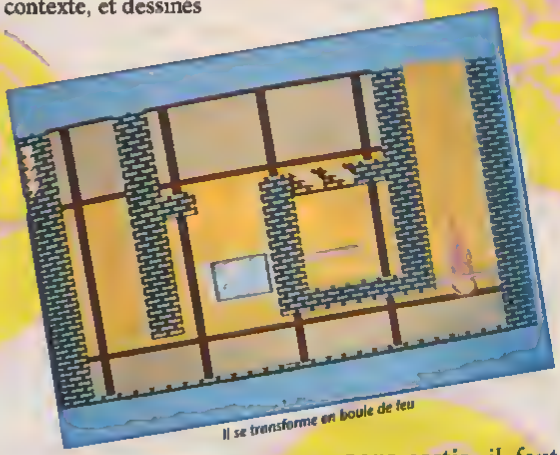


Alex Kidd se prépare à utiliser son pouvoir magique

COMMENT MONTER ?

Au départ donc, rien de bien révolutionnaire. Alex saute, cogne, et découvre des cartables contenant des cœurs lui donnant une vie supplémentaire. Il y a aussi des moments bondissants très jeu de plate-forme avec échelles et grimpettes.

Pas de problème, on est en terrain connu. Mais, en fin de niveau 1, se trouve une salle formée de longs couloirs verticaux. On saute, on tombe, et on se rend soudain compte que, pour sortir, il faut remonter le même genre de couloir étroit. Et il n'y a aucune prise possible. Les murs sont lisses, très hauts, qui plus est bouchés par des sortes de balles en liège.



Il se transforme en boule de feu

Seul élément intéressant : la présence d'une barre fixe au bas du couloir, sur laquelle Alex Kidd peut se hisser pour mieux réfléchir. Que faire alors ? Jouer !

LE POUVOIR MAGIQUE

Si vous faites partie de la catégorie des joueurs impatients, vous ne jettez sûrement aucun coup d'oeil sur la

notice avant d'attaquer un jeu. Dans ce cas, en cherchant à monter le long des parois, vous allez découvrir qu'Alex peut grimper entre deux murs lisses, en sautant rapidement de l'un à l'autre. Dommage pourtant que la sortie se trouve au-dessus d'un couloir obstrué par de gros carrés de liège.

Par contre, si vous êtes un joueur consciencieux, vous aurez appris grâce à la notice, qu'Alex Kidd possède en fait un pouvoir diabolique. Pour l'utiliser, mettez-vous debout sur la barre fixe. Tout en descendant (en bas sur l'étoile), appuyez sur le bouton 2 afin de vous accrocher sur la barre à la force des bras. C'est alors qu'en gardant le bouton 1 enfoncé, Alex va se transformer en une boule de feu tournoyant autour de la barre fixe. Ne reste plus alors qu'à la diriger jusqu'au sommet. Et sans s'inquiéter puisqu'elle détruit absolument Tout sur son passage. Excellent !

FACILES, LES FINS DE NIVEAUX

Si certaines parties demandent une certaine adresse et des réflexes aiguisés, il n'en est Vraiment Pas de Même pour les monstres de fin de niveau. Le tout est bien sûr de les affronter avec une arme de préférence, conséquente.

Ainsi, premier stage, Kabuto ne résistera pas plus de quelques secondes à une volée de flèches. Par contre, pour les bélicos en fin du second niveau, ne prenez surtout pas les flèches. L'épée suffira. Et ce ne sera que mieux si vous avez trouvé le P (Pow) augmentant son pouvoir. Les autres monstres sont Robster (tirez des flèches quand il est en l'air) et l'étrange Hanzo au quatrième niveau.

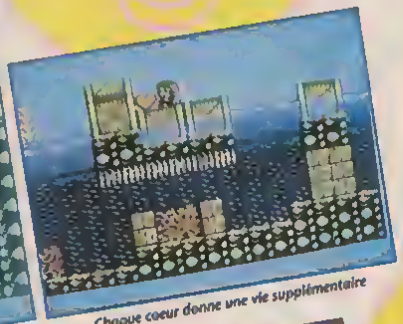
GAFFE AUX ZOMBIS

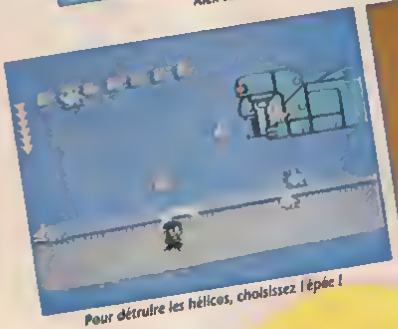
De nombreux tableaux offrent deux niveaux de jeu : des plates-formes en partie supérieure, et lorsque l'on tombe, une partie souterraine ou se déroulant sous l'eau (avec attaque de poissons fous, tirs de coquillages, et options cachées). Il y a aussi les traversées classiques de souterrains avec lave tombant du plafond, les forêts au sol tapissé de bambous meurtriers, et même l'apparition de zombis sortant de la terre exactement comme dans Ghouls and Ghosts.

Un petit conseil si vous êtes en train d'y jouer : au début du niveau trois, descendez tout de suite à l'étage inférieur, ne prenez pas la première option, mais celle la plus à gauche (un coeur). Prenez ensuite la seconde, qui vous transforme en tornade, seul moyen de remonter au niveau supérieur.

Pour passer les Bambous acérés, transformez-vous en tornade !

Alex Kidd face aux dents de la mer


Chaque coeur donne une vie supplémentaire


Pour détruire les hélicos, choisissez l'épée !

Des monstres de fin de niveau... faciles

EN BREF...

Voilà ! Vous avez suffisamment d'éléments pour vous faire une idée du jeu. Un jeu assez facile d'accès pour satisfaire les plus jeunes d'entre vous, des stages que l'on a beaucoup de plaisir à découvrir, même si y jouer trop longtemps entraîne une certaine lassitude. Simple, mais sympathique. ■

Matt Murdock

74%

EN RESUME

ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD de SEGA

- Console : SEGA MASTER SYSTEM
- Genre : Arcade aventure
- Prix : 329 F
- Graphisme : 70 %
- Son : 65 %
- Durée de vie : 68 %
- Player Fun : 75 %

Sam Player.
Player
ONE

FIRE & FORGET II

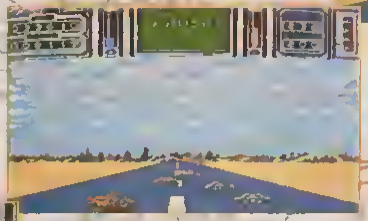
On l'attendait depuis longtemps. Fire & Forget II est enfin disponible et croyez-moi sur parole, la version Sega est la plus réussie de toutes les adaptations proposées par l'éditeur français, Titus.

L'action du jeu se déroule très loin dans le futur. Le 3ème congrès international pour la paix doit se dérouler dans la grande ville de Mégapolis. C'est ainsi que sont réunies les plus grosses têtes de la planète (les savants, industriels et autres membres importants des gouvernements, sans oublier les plus grands programmeurs des nouvelles consoles MCP-512), dans la grande capitale mondiale.

Des réserves d'énergie

UNE PAIX BIEN FRAGILE

Tout se passe à merveille, la paix mondiale va bientôt être établie. Enfin fini les guerres, fini la haine entre les hommes, fini les frontières séparant les pays et leurs peuples.

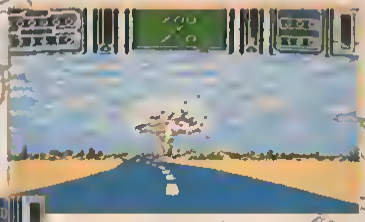

La journée s'annonce mal

Tout le monde s'en réjouit d'avance mais comme vous pouvez vous en douter, il existe quelque part l'exception qui confirme la règle. En effet, un groupe de dangereux terroristes s'est mis en tête de transformer cette réunion en échec. Pour cela, les vilains-pas-beaux de notre histoire se sont munis d'un méga-missile tactique nucléaire, le Life Thirst, déchaînant une puissance destructrice telle, qu'elle pourrait rayer Mégapolis des cartes du monde.

Vous êtes repéré

UNE MISSION, PLUS QUE DANGEREUSE

Heureusement, les satellites de la Défense internationale ont repéré un convoi de cinq camions, plus un nombre impressionnant de petits véhicules de type inconnu. C'est ainsi que les autorités demandent à leur meilleur agent de mettre un terme à cet acte de piraterie. Il va de soi que l'agent en question est le plus beau, le plus intelligent, le plus fort et le plus séduisant de tous, en deux mots, c'est vous ! Bonne Chance !


Vous arrivez trop tard

Votre mission est on ne peut plus simple, il faudra à tout prix stopper le convoi avant qu'il n'atteigne Mégapolis. Sachez que le jeu comporte cinq levels qui s'achèvent par la destruction d'un blindé, celui transportant le

méga-missile tastique nucléaire qui, bien sûr, est conduit par le chef des vilains en personne.

DES MOYENS A LA HAUTEUR

Vous conduisez le bolide le plus performant de la planète, le **Thunder Master II**. Il s'agit d'un engin à double propulsion qui vous permettra de rouler à une allure folle, collé au macadam ou de voler tel Superman, en ayant un rayon d'action et une mobilité plus importante.

Comme toute bonne chose, le Thunder Master a ces mauvais côtés. Il est très gourmand en carburant et demande un ravitaillement propre à ruiner les consommateurs moyens que nous sommes. Pour pallier cet inconvénient, des jerricans seront parachutés un peu partout le long de la route. Pour cela, sachez distinguer les réserves de kérosène (en rouge) qui servent à propulser votre voiture volante dans les airs, et celles de fuel (bleus) qui alimentent l'engin pour la conduite sur route.

Un dernier détail, les programmeurs ont été assez vicieux pour balancer à des endroits précis une suite de jerricans bien alléchante, et placer en dernière position un piège qui vous transformera en Canigou haché. Alors attention !

DES PAS BEAUX A GOGO

Il existe un nombre impressionnant de robots-roulants et autres mécaniques-volantes sur les autoroutes menant à Mégapolis. Cela va des engins comme les **Riders** peu menaçants mais rapides, aux jeeps qui servent de navettes tout au long du convoi. Vous trouverez aussi des véhicules de dissuasion comme la terrifiante milice, qui se donnera tous les moyens pour vous empêcher de continuer votre mission et des tanks qui sont de simples blindés.

Ne vous réjouissez pas trop vite car la liste de vos ennemis est loin d'être complète. En effet, vous ferez rapidement connaissance avec les Jumpers qui se déplacent par bonds et ne ratent jamais leurs cibles, ainsi que les canons placés sur les bords de la route qui vous mitraillent dans l'espoir de vous transformer en passoire. Je ne vous parle même pas des Walkers, des mines aériennes, des bombes thermiques, des mouchards...

Sachez qu'il existe pas loin de quarante sortes de pas-beaux dans **Fire & Forget II**, et qu'il faudra absolument les reconnaître pour choisir la meilleure méthode qui les anéantira. Comme je le disais pour la version GX 4000, voici enfin un jeu de bagnole vraiment différent des autres et rien que pour cela, il mérite toute votre attention. ■

Poum & Poum II

La présentation en Overscan

Une fin bien triste

Et qui est content ?

Les blindés

88%

EN RESUME

FIRE & FORGET II de TITUS

- Console : SEGA MASTER SYSTEM
- Genre : Simulation sportive
- Prix : NC
- Graphisme : 88 %
- Son : 88 %
- Durée de vie : 86 %
- Player Fun : 90 %

GOLDEN AXE

L'un des meilleurs jeux vidéo de baston jamais conçus ! Un festival de coups d'épée et de parades diaboliques ! Une orgie de combats et de furie destructrice ! Golden Axe a débarqué sur Megadrive

Dans le numéro un de PLAYER ONE, nous vous présentions Golden Axe sur Sega 8 bits. Et on s'était sacrément éclaté. Enfin, disons que c'étaient plutôt les crânes des mercenaires de Death Adder qui avaient éclaté sous nos coups d'épée...

DIS, TU VIENS DANS MA SALLE DE JEU ?

...Pourtant, manquaient encore quelques options qui avaient amplement contribué au succès de la borne d'arcade. Pas d'inquiétude, sur la Megadrive, on peut jouer à deux, et choisir le personnage joué. Au niveau des graphismes, de l'animation, on se croirait vraiment devant la machine de café. Une impression renforcée par le fait que l'on dispose d'un nombre limité de Credits, qui vont se transformer en Continue jusqu'au Game Over final.

UN JEU QUI DEFOULE

Principal mot d'ordre : cogner. Mais en plus des combats, vous disposez de pouvoirs magiques, utilisables seulement après avoir subtilisé des fioles à de vilains lutins rencontrés en chemin. Golden Axe est donc un jeu d'Arcade pure, de combats. Ici, pas de casse-tête ni de moodes cachés. Une Bonne Arme, beaucoup d'énergie, et bonjour la tuerie.

J'AURAI SA PEAU !

Avec de nombreux jeux, le seul objectif est de les terminer. On souffre, on sue, et une corne indestructible se forme sur nos doigts en contact avec le paddle. Tant pis ! Il faut arriver au bout ! Et une fois le jeu fini, hop, dans un coin, on n'en parle plus, le jeu ne présente plus aucun intérêt... Golden Axe, c'est tout le contraire. OK, OK, lors des premières rencontres avec la merveille, tuer le chef des vilains obsédera le joueur jusqu'au plus profond de ses rêves. Mais on se rend vite compte, sous son aspect sauvage et ultra-violent, qu'il dissimule en fait une Gigatonne De Fun !

LES PERSONNAGES

GILLUS-THUNDERHEAD : D'une force phénoménale Véritable as du corps à corps.
Botte secrète : roulé-boulé se terminant par un terrible coup de hâche.
Pouvoirs magiques : minimes (projette des éclairs sur ses adversaires).
CDFDC (coup de fin de course) : coup de boule.

TYRIS-FLARE : La pulpeuse guerrière a tous les atouts pour décimer les hordes ennemies.
Botte secrète : demi-tour arrière avec moulinets de l'épée.
Pouvoirs magiques : la plus puissante (dragon géant au maximum de puissance).
CDFDC : shoot dans la tête, façon Bruce Lee.

AX-BATTLER : Bravo pour la gonflette, mais dommage pour la baston. Le barbare est le plus minable du lot, du moins pour le staff de PLAYER ONE.
Botte secrète : voir guerrière.
Pouvoirs magiques : puissante (volcan).
CDFDC : coup d'épaule.

A

B

C

A/ Gillus Thunderhead met un coup de boule

B/ Tyris Flare se prend pour Bruce Lee

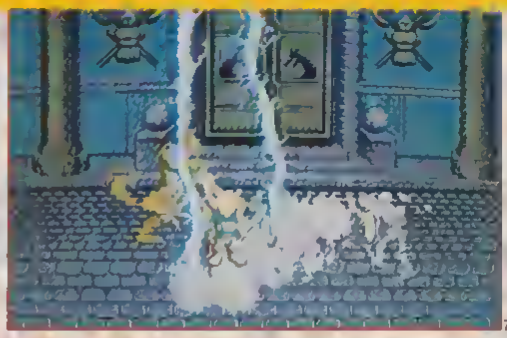
C/ Ax Battler fait cracher des flammes à sa monture.

FUN, FUN, FUN...

Quel plaisir de jouer à deux ! Monter une stratégie d'attaque, tirer son copain d'un mauvais pas, ou prendre un adversaire en sandwich. Autant d'actions d'éclat génératrices de pur plaisir. Et puis, essayez de mettre un coup d'épée à votre camarade ! Shlac ! Il vacille et s'affale. Et oui, Golden Axe n'est pas pour les petits joueurs. C'est un jeu qui permet de se faire des coups de vache, et de se prendre de sacrés fous rires. Et puis, attention, les programmeurs nous ont concocté un petit Mode Duel bien sympathique.

UN PETIT DUEL ?

Chacun choisit un personnage. Et en avant pour un combat jusqu'à ce que mort s'ensuive. C'est incroyablement bon ! Tiens, j'en vois un tout là-bas dans le fond, qui fait la moue devant son PLAYER ONE : "Oui, d'accord, tout ça, c'est bien beau, mais moi j'suis tout seul, j'ai pas d'copains, et d'abord j'aime pas les copains !".



1- Le mode duel faites des combats de folie

2- Oh le joli dragon ! C'est beau la magie, non ?

3- "Chéri, chéri, ne t'échappe pas! Viens m'aider !"

4- Des jambons ? non, non, le Roi et la reine que vous venez délivrer

5 Un aigle géant en guise de décor

6- Quand Death Adder s'enerve, ça fait mal

7- Le pouvoir magique du nain Pas très puissant, mais ça aide toujours...

Attends, moo gars, si t'es tout seul, la machine va te proposer des séries d'adversaires à dégommer les uns après les autres. Ils sont de plus en plus balèzes, et grâce à un chronomètre, tu sauras même le temps que tu as mis pour parfaire ton oeuvre de destruction. Pas mal, non ?

CRI D'AMAZONE EN DETRESSE : AAIIIH !

Golden Axe est bardé de détails pittoresques ou désopilants : villageois en fuite, géants se fendant la poire après vous avoir explosé la tête, le Roi et la Reine (que vous délivrez) suspendus par les pieds comme de vulgaires porcins etc. La réalisation est très bonne, notamment la gestion des personnages et la subtilité des coups proposés. Des bruitages excellents, une bonne musique pour chaque partie, bref, aucune raison de faire la fine bouche. ■

Matt Murdock

LES CONSEILS DE PLAYER ONE

BOTTE SECRETE : légère pression simultanée sur les boutons de saut et de coup
COURIR : Appuyer deux fois de suite sur l'étoile dans la direction choisie
COUP DE FIN DE COURSE : Courir, puis appuyer sur le bouton de coup
STRATEGIE : Tue !

93%

EN RESUME

GOLDEN AXE de SEGA

- Console : SEGA MEGADRIVE
- Genre : jeu de combat
- Prix : 369 F
- Graphisme : 90 %
- Son : 90 %
- Durée de vie : 80 %
- Player Fun : 95 %

Alex étant un des personnages les plus populaires de la Master System, il aurait été dommage de ne pas le voir arriver sur Megadrive. Le voici dans une version toute nouvelle, toute belle, relookée façon 16 bits.

ALE
IN TI

Thor, le père d' Alex, a été enlevé par Ashra, l'infâme tyran qui règne sur la planète Papiéroche. Toujours aussi courageux, notre kid préféré se porte à son secours. Hélas, tous les autochtones se sont ligués contre lui et il va devoir traverser 11 niveaux pour retrouver son papa adoré.

ALEX VOULOIR DES SOUS !

Dès le début, des voitures et des avions enchantés tentent de lui faire la peau. Ils seront relayés plus tard par des marmottes, des aigles, des poissons, des bûcherons et toute une tripotée de personnages bizarres. Pour se défendre, le petit bonhomme aux grandes oreilles a appris les arts martiaux. Coup de pied ou direct, ça dégage sec dans les rangs ennemis ! Et quand la situation devient trop dangereuse, il reste les sauts. Car Alex saute très haut et, vu le nombre de plates-formes qui encombrent les paysages traversés, ce n'est pas un luxe...

1

Rien n'est gratuit en ce bas monde : sur Papiéroche aussi, l'argent fait le bonheur. Pour en gagner, deux moyens : tuer les ennemis ou ouvrir des coffres cachés un peu partout. Le problème est qu'ils sont souvent situés à des endroits impossibles : il va falloir se creuser la cervelle pour trouver le moyen de les atteindre. Mais rien ne sert de gagner de l'argent si vous ne savez pas comment le dépenser. Alex utilise la monnaie péniblement amassée pour... jouer à **des jeux de hasard**. Bel exemple pour la jeunesse !

Vous trouverez en effet des endroits où vous pourrez tenter votre chance à un jeu connu, sous nos latitudes, sous le nom de "**pierre-ciseaux-papier**". Vous savez, c'est le jeu où "la pierre écrase les ciseaux, les ciseaux coupent le papier, etc" Si vous perdez, Alex rouge de honte, se cache sous une cloche et perd sa mise. Mais si vous gagnez, c'est la fête : il repart alors avec un objet qui sera utile dans les moments difficiles. Les plus marrants sont le pédocoptère qui permet de voler (en pédalant, bé oui !), le ressort sauteur ou la mobylette. Mais, pour ce qui est de l'utilité, je vous conseille plutôt le **bracelet magique** qui envoie des projectiles, ou la **cape** qui rend Alex invincible pendant quelque temps.

ALEX S'ECLATE !

Tous les coffres ne contiennent pas d'argent Vous pourrez parfois y trouver une **vie supplémentaire** ou un **gri-gri**, pour lire les pensées de votre adversaire au cours du jeu de"pierre-ciseaux-papier" (super pratique). Si vous n'avez pas de

chance, vous tomberez également sur des **bombes**. Fuyez vite avant qu'elles explosent.

Ce qui est assez fabuleux dans ce jeu, c'est sa **richesse**. Les paysages à traverser et les adversaires sont vraiment très variés. En plus, il y a tout le temps un petit quelque chose de nouveau qui relance l'intérêt. Au troisième niveau par exemple, Alex doit nager dans la mer. Les commandes sont plus dures et il y a une plus grande inertie. Même chose à partir du huitième niveau : l'écran ne se déplace plus de droite à gauche, mais de bas en haut.

Alex Kidd étant la réponse de Sega à Mario, le jeu possède bien sûr de nombreux passages secrets. A vous de les trouver ! On ne va quand même pas faire tout le travail pour vous. Quoi, j'entends des réclamations au fond de la salle. Vous voulez de l'aide ? OK, je cède parce que je suis vraiment trop gentil. Dans les deux premiers niveaux, frappez donc le sol à certains endroits, vous aurez des surprises.

Après le Game over vous pourrez utiliser l'option Continue mais celle-ci ne fonctionne que s'il vous reste au moins mille brouzoufs. Il va falloir commencer les économies ! De toute façon, si le jeu vous paraît trop dur, vous pourrez toujours modifier le niveau de difficulté. Très pratique le jour ou votre petit frère veut jouer. (Comment ça, vous ne prêtez jamais la Megadrive à votre petit frère ?).

1- Alex le motard fou !
2 Waouh le passage secret.
3- Retiens ton souffle !
4- De l'eau encore de l'eau
5- En garde, la statue !
6- Quel objet allez vous utiliser ?
7 Essayez donc d'atteindre le coffre du milieu.

ALEX, MOI Y EN A T'AIMER !

Comme on pouvait s'y attendre, Alex Kidd a subi un petit lifting en passant sur **Megadrive**. La réalisation de cet épisode n'a rien à voir avec ses précédentes aventures. Les graphismes sont bien plus beaux, le scrolling est excellent et se déroule sur deux plans. Quant aux musiques, elles sont vraiment très mignonnes. Certaines mauvaises langues feront remarquer que les décors auraient pu être plus détaillés sur une telle bécane. C'est vrai, mais il faut reconnaître qu'ils sont très variés et que leur style naïf est hyper synchro avec l'esprit du jeu.

Possesseurs de Megadrive, rentrez dans le monde magique d' Alex. Il n'y a rien de meilleur. Et ce n'est pas Robby, Crevette et Soizoc qui me contrediront : ils viennent de passer l'après-midi à s'éclater sur cette cartouche. ■

Iggy

EX KIDD
E ENCHANTED CASTLE

90%

EN RESUME

ALEX KIDD IN ENCHANTED CASTLE de SEGA

- Console : SEGA MEGADRIVE
- Genre : jeu de plate-forme
- Prix : 299 F
- Graphisme: 80 %
- Son : 80 %
- Durée de vie : 80 %
- Player Fun : 90 %

WOLF

OPERATION

Une fois de plus, la Nec PC Engine accueille une conversion de borne d'arcade dans sa logithèque, déjà riche en titres de qualité. Et cette Operation Wolf, va en faire craquer plus d'un...

1

Vous êtes le second argument diplomatique d'une nation civilisée, un militaire d'élite qui intervient généralement sur les affaires, toujours délicates, de prises d'otages...

L'ARME FATALE

"Attention la bleusaille, faut pas tenir ce truc comme ça, tu risques de t'faire bobo !!! Ce que tu tiens entre les mains, c'est un UZI. Un pistolet-mitrailleur léger et très maniable qu'on peut d'ailleurs tenir d'une seule pogne. Ce truc sur le dessus, c'est un dispositif lance-grenades. A l'origine, elles sont prévues pour immobiliser un blindé, mais ce qui peut arrêter un char peut aussi bousiller un paquet de mecs et même un hélico. Ce petit bijou va désormais conditionner ta façon de vivre, à toi de le bichonner comme ta copine, et n'oublie jamais qu'il faut lui donner à manger pour l'entendre chanter..."

Vous avez carte blanche, aussi vous ne ferez pas dans le détail ; votre ligne de conduite est : "allumer avant de se faire allumer".

APOCALYPSE NOW

"J'vais t'dire fiston, avec ton arrosoir tu vas régaler les mauvaises herbes, mais fais attention, il est des parterres dans lesquels on n'met pas les pieds... Et comme ta mère t'a appris les bonnes manières, faudra éviter d'faire du mal aux bonnêtes gens..."

Operation Wolf propose 4 niveaux des plus durs, représentant chacun une base ennemie. Seuls les quatre premiers vous seront accessibles en début de partie et il vous faudra venir à bout du quatrième pour continuer votre action salvatrice.

A l'écran, le jeu est d'une simplicité toute militaire. Il suffit de tirer sur tout ce qui bouge, ou presque (on évitera bien évidemment de tuer les otages ou les brancardiers de la Croix Rouge).

Pour mémoire, vos réserves de munitions (en chargeurs et grenades) sont affichées en bas de l'écran ainsi qu'une barre bleue symbolisant vos points de vie. Le rouge la gangrène peu à peu à chaque fois que vous essuyez une rafale. Vous devinerez rapidement que vous pourrez récupérer des munitions supplémentaires, en tirant simplement sur les grenades et chargeurs qui traînent à l'écran.

Enfin, sachez que vous pourrez reprendre quelques points de vie en descendant les fioles frappées d'un "P", ou en avisant les rares trousses médicales, parachutées sur le champ de bataille.

2

WOLF

OPERATION

DOUBLE DETENTE

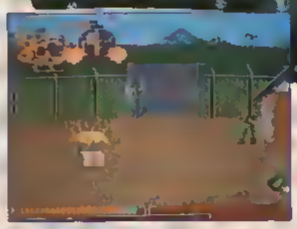
"Hé loupiot, ne te bute pas ! Parfois il faut avoir l'esprit d'équipe. Le travail en binôme a déjà fait ses preuves et quand ça sent la racaille, on est toujours autorisé a partager son carton d'invitation avec un bon ami..."

Décidement étonnante, cette version d'Opération Wolf vous permet d'aller à la castagne avec votre meilleur copain. Une fois le second paddle connecté à la PC Engine et l'option "Two Players" sélectionnée, un deuxième viseur apparaîtra à l'écran. Il sera jaune pour permettre aux deux acolytes de ne point se mélanger la ligne de mire. Mais si vous espériez ainsi régler rapidement votre affaire, c'est raté, car vos ennemis seront alors plus nombreux et mieux équipés en blindés et hélicoptères.

ON NE VIT QUE DEUX FOIS

"Et soudain, c'est l'enfer ! Les ennemis, en surnombre, mettent le paquet pour trouer ton complet kaki, les pruneaux pleuvent de toutes parts et il fait pas bon faire du tourisme dans l'coin. Alors tu te seatiras lourd du côté de l'estomac. Normal, le plomb c'est dur à digérer ! Alors là, retiens bien petit : tu verras la mort arriver une fois, tu la reconnaîtras, son sourire est si éclatant que tu seras aveuglé par une lueur vive. Mais toi tu es fort, tu auras une seconde chance, ne la gâche surtout pas..."

A chaque fois qu'un ennemi vous touche, votre barre de vie vire au rouge. Lorsqu'elle atteint un seuil critique elle clignote et une alarme retentit, il est alors indispensable de regagner des points de vie (potion ou mallette de secours). Quand votre barre est totalement rouge, c'est la fin. L'écran devient blanc, vous êtes mort ! Mais dans Opération Wolf, les héros ne renoncent pas aussi facilement et le jeu vous autorise à continuer une fois (et une seule) votre partie en cours. Vous redémarrez alors au début du niveau qui a eu raison de vous.



5

L'ADDITION

"Vois-tu p'tit gars, des missions comme celles-là, ça te prend aux tripes !"

Operation Wolf sur la console NEC est une véritable réussite ! Il s'agit tout simplement de la meilleure conversion de la borne d'arcade de Taito. Scrolling nickel, sprites de fort belle taille et bande sonore très travaillée, semblent sortis tout droit du jeu original. Une carte réellement défoulante et à la réalisation enlevée, que tous les amateurs de la version originale et de shoot'em'up speedants se doivent de posséder. ■

Robby

9

4

3

1- Des sprites de grande taille et une animation irréprochable

2- Au centre de l'écran sont affiches les hommes blindés et bateaux qu'il vous reste à exterminer

3- Pour tuer cet homme, visez la tête !

4- Précision Oblige, pour éviter de tuer la belle otage !

5- Tirez dans la pharmacie pour récupérer vos points de vie.

6- Non ! Pas les brancardiers !

89%

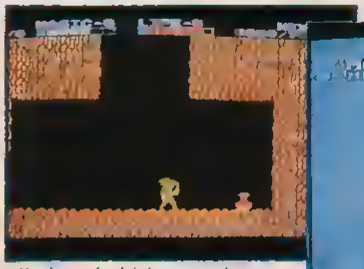
EN RESUME

OPERATION WOLF
de NEC AVENUE

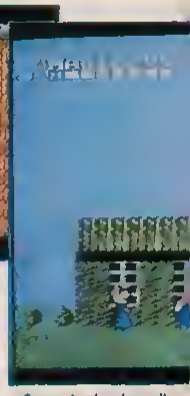
- Console · NEC PC ENGINE
- Genre : shoot'em'up
- Prix : 349 F
- Graphisme : 86 %
- Son · 73 %
- Duree de vie · 88 %
- Player Fun : 87 %

PLANS ET ASTUCES

Enfin ! Voici les dernières aides de jeu pour Link, The Adventure of Zelda II sur Nintendo. Au cours de nos précédents numéros nous étions arrivés aux portes du cinquième palais. Voici maintenant les derniers conseils qui vous permettront d'atteindre le grand château central où se trouve la triforce et de libérer la princesse, but ultime de notre quête.



Une fois au fond de la caverne, il ne vous reste plus qu'à le prendre



Rapportez-le à la vieille femme, et suivez la

Pour trouver le 7e container magique, laissez tomber ici...

Vous qui croyiez avoir tout vu, qui pensiez, en arrivant au cinquième palais, avoir vaincu les principales difficultés de **Zelda II**. Vous, qui vous êtes épuisés à lutter contre les monstres de **Ganon**, vous qui avez réussi à récupérer les objets dans les cinq premiers palais et à replacer les cinq cristaux dans les statues. Vous, oui vous ! Tremblez maintenant, car ce qui vous attend est bien pire que le plus terrible de vos cauchemars.

LE PALAIS SECRET

Je suis persuadé que certains d'entre vous, après avoir détruit le cinquième palais, se sont rendus dans **la ville fantôme de Kasuto** où des ennemis invisibles ont attaqué. Les plus courageux se sont peut-être dirigés du côté du grand château... qu'ils n'ont sans doute jamais atteint. Tous ces aventuriers ne doivent leur perte qu'à leur impatience. Ils devaient croire que ce cinquième palais était la dernière étape avant le château central. C'était une erreur car il existe un palais secret... Le sixième palais...

LA VILLE CACHEE DE KASUTO

Pour faire apparaître ce sixième palais (dont nous publions le plan), vous devez d'abord découvrir la ville cachée de Kasuto. Elle se trouve dans la forêt à l'est (voir le plan). Pour la faire surgir, coupez les arbres et entrez dans la ville. Kasuto est un des points les plus importants de la quête de Link. Vous pourrez y acquérir le **sort d'appel** (Spell) ainsi que la clé magique, indispensable pour pouvoir explorer le sixième palais.

Commençons par le **Spell**. Il vous sera donné par le sage, demeurant dans une des maisons de Kasuto. Mais, il ne vous accordera ce sort que si vous avez retrouvé le septième container de magie, que vous réclame la vieille femme à l'entrée de Kasuto. Ce container est situé dans le labyrinthe du quatrième palais (voir les photos). Une fois que vous l'avez découvert, retournez chez la vieille femme, puis rendez-vous chez le sage qui vous remettra le sort. Dirigez-vous ensuite à l'est de la ville où vous serez bloqués. Utilisez le sort de Spell et un temple surgit... Explorez-le, vous y trouverez la clé magique...

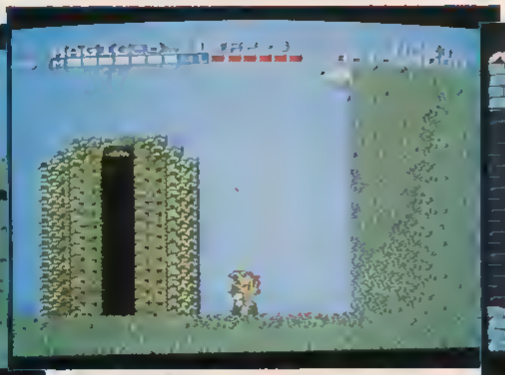
RETOUR EN ARRIERE

Le mois dernier, nous vous avons parlé du **sort de reflet** (Reflect), indispensable pour détruire le gardien du quatrième palais. De nombreux lecteurs nous ont écrit, pour nous signaler qu'ils n'arrivaient pas à dénicher ce sort. Comme promis, nous allons vous aider. Le sort de reflet se trouve dans la **ville de Darunia**. Comme c'est souvent le cas, pour le mériter, vous devrez d'abord accomplir un exploit. Cette fois, il s'agit de retrouver un enfant qui a été kidnappé. Il est retenu dans le labyrinthe, tout près du quatrième palais (voir photos). Comme pour le container magique, vous tomberez dans un trou. Explorez-le, l'enfant est à l'intérieur. Ramenez-le chez la vieille femme et le tour est joué...

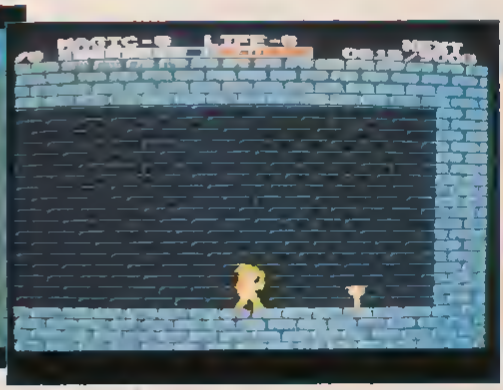
COMMENT TROUVER LE SIXIEME PALAIS ?

Regardez le plan général, nous avons situé le palais pour que vous puissiez le dégoter facilement. Pour le faire apparaître, vous devez vous

POUR ZELDA II



Utilisez le sort d'appel (Spell) pour faire apparaître le temple



Ou se trouve la clé magique

placer entre les rochers et jouer de la flûte. Ah, un petit conseil en passant. Si votre niveau de vie ou de magie n'est pas au maximum, frappez dans la statue à l'entrée du palais. Vous verrez alors un chevalier ou une jarre rouge. Si c'est le chevalier, n'engagez pas la lutte, retournez sur la plage et revenez. Recommencez l'opération jusqu'à ce que se dévoile la jarre rouge.

A L'ATTAQUE !

Bon, vous avez la clé magique, vos niveaux de combat, magie et vie sont au maximum, vous pouvez alors vous attaquez à ce palais. Aidez-vous du plan que nous publions. N'hésitez pas à vous laisser tomber dans les puits, et repérez bien le chemin le plus court pour arriver à la croix et au dragon. Pour venir à bout de ce palais, vous devrez utiliser les sorts de fée (Fairy) et de saut (Jump). N'usez de votre pouvoir magique que lorsque c'est vraiment nécessaire...

LA CROIX MAGIQUE

Attention, pour atteindre la salle où se trouve la croix, il faudra que vous sautiez au-dessus d'un puits invisible (voir plan). Prenez votre élan juste après la troisième statue de chevalier, détruisez le chevalier et vous aurez en votre possession la croix. Cet objet magique a le pouvoir de faire apparaître les ennemis invisibles que vous affronterez dans la ville fantôme de Kasuto, et sur le chemin qui mène au château central. Elle est donc indispensable pour la suite de votre aventure !

PLAN DU DEUXIEME MONDE D'HYRULE

1 Village de Nabooru
2- Village de Darunia
3- Quatrième palais
4- Cinquième palais
5 Village caché de Kasuto
6- Sixième palais (le palais caché)
7- Village fantôme de Kasuto
8- Château central

OU SE CACHE LA DERNIERE SALLE ?

Le sixième palais est gardé par Barba, le **dragon**. La première difficulté consiste à atteindre la salle où il sévit. Puisque j'y suis, je vais encore vous aider. Juste avant la salle où se trouve une vie supplémentaire (1 UP), il y a un puits. Laissez-vous tomber dedans. Dès que vous atteignez la pièce qui se trouve juste en dessous, utilisez le sort de fée (Fairy). Puis, dirigez-vous vers la droite. Vous pourrez ainsi parvenir jusqu'à Barba.

COMMENT VAINCRE BARBA ?

Trouver Barba est une chose, le vaincre en est une autre. Voici la méthode que nous avons utilisée. Placez-vous sur la plate-forme centrale. Utilisez le sort de bouclier (Shield) et de saut (Jump). Attendez que Barba apparaisse. Dès qu'il commence à vous envoyer des boules de feu, sautez et frappez dans la tête (voir photos). Pour que vos coups d'épée soient efficaces, il faut que vous soyez très près de lui.

AVANT DERNIER CONSEIL

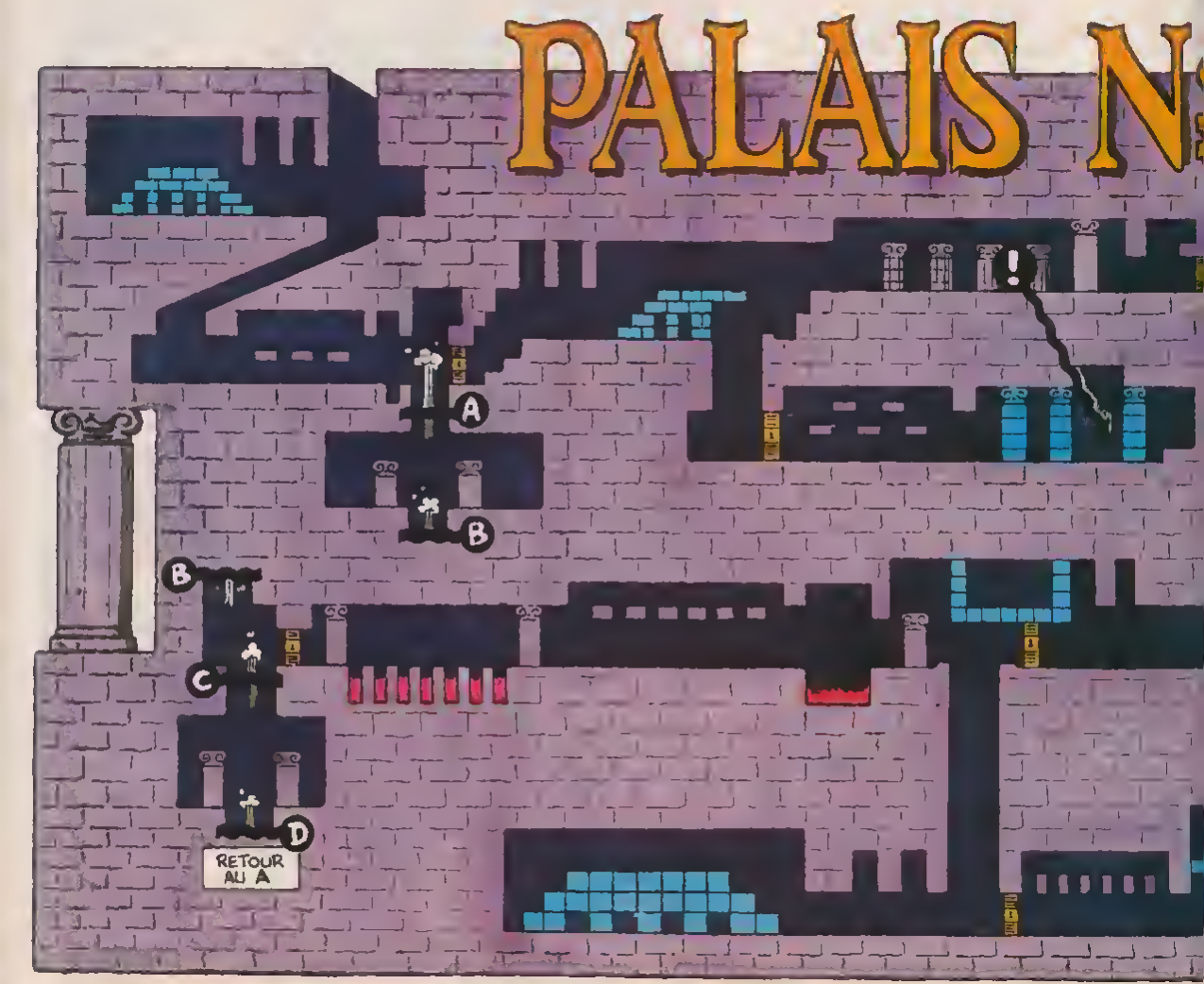
Lorsque vous aurez vaincu Barba, il ne vous restera plus qu'un seul sort à posséder. Il s'agit du **sort de tonnerre** (Thunder). Vous pourrez le trouver dans la ville fantôme de Kasuto. Une fois que vous avez la croix, allez voir le sage qui se trouve dans cette ville, il vous donnera le sort.

DERNIER CONSEIL

En relisant tous les plans et astuces que nous avons publiés depuis le numéro 1, nous nous sommes rendu compte que nous avions oublié de vous parler du marteau. Il se trouve dans les grottes qui sont au sud de **la ville de Saria**. Ces grottes forment un vrai labyrinthe. Pour vous y retrouver, c'est assez simple. Prenez toujours la cavité qui est la plus à droite. Si ce n'est pas possible, prenez celle qui se trouve en bas...

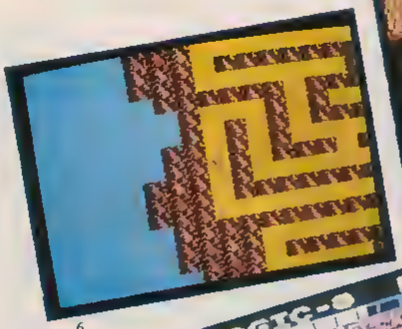
BONNE CHANCE

Ainsi s'arrête notre série d'articles sur les plans et astuces pour Zelda II. Nous vous laissons seuls au seuil du château central. A vous d'en découvrir tous les secrets, et croyez-moi, ils sont nombreux. Dès le **mois prochain**, nous commencerons une **nouvelle aventure** pleine de rebondissements et de mystères. N'hésitez pas à nous

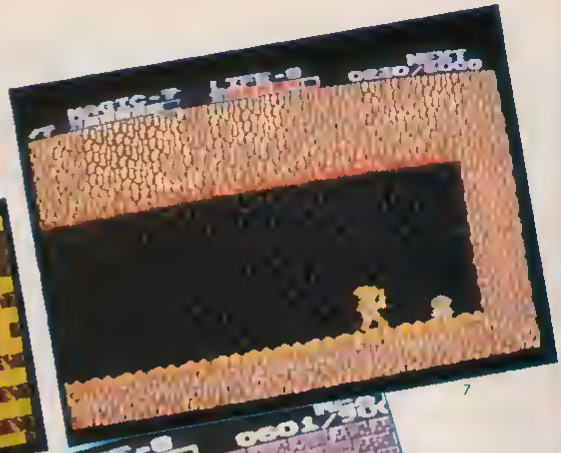


écrire pour nous faire part de vos remarques. En attendant, bonne chance... ■

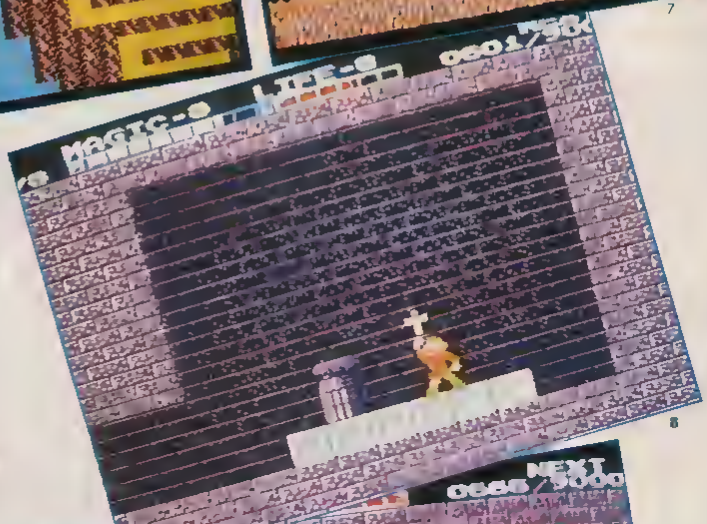
Sam Player et
Pierre Bonaventure.



6



7



8

9

10

6- Pour trouver l'enfant, placez-vous ici

7- . Il est enfermé au fond de la caverne

8- La croix magique qui fait apparaître les ennemis invisibles

9- Placez-vous sur la plate-forme centrale. Sautez pour éviter les boules de feu

10- ... Et frappez Barba à la tête

Nous testons régulièrement des jeux de golf dans les pages de PLAYER ONE. Il nous fallait donc vous présenter une simulation de golf sur NEC PC Engine. Justement, Naxat Open fait partie des meilleures du genre.

Le golf est un sport très pratiqué au Japon et toutes les consoles nippones proposent leur cartouche de golf. La console NEC ne déroge pas à la règle avec cette carte de. Naxat déjà ancienne dans la logithèque de la PC Engine, puisqu'elle date de 1989.

JUSQU'A QUATRE JOUEURS

A l'instar de toutes les simulations sportives de notre console préférée, Naxat Open déchaînera les passions si vous jouez à plusieurs. Le jeu autorise jusqu'à quatre joueurs ayant chacun un paddle connecté sur un tripleur ou quintupleur, mais il pourront aussi jouer tour à tour sur un seul paddle.

UN SEUL PARCOURS

Naxat Open ne propose qu'un seul et unique parcours. On pourrait penser que toujours jouer sur le même peut être lassant, mais il n'en est rien. Celui-ci, fort complet, propose un 18 trous classique mais fort varié. Il est notamment composé de quelques îles où le joueur devra faire preuve d'une bonne appréciation des distances, pour éviter d'envoyer sa balle dans l'eau, et réussir l'inévitable "water hasard", l'accablant d'un point de pénalité.

On constate avec plaisir que toutes les règles du golf sont scrupuleusement respectées, ce qui n'est pas le cas de toutes les cartouches du marché. Ainsi, on ne peut utiliser le bois 1 que lors du swing (ou le coup de départ d'un trou), le tour de jeu commence par le joueur le plus éloigné du trou, et bien sûr, vous ne pourrez emporter dans votre sac que 14 clubs à sélectionner en début de partie.

Naxat Open ne proposant qu'un seul parcours, on remarquera toutefois qu'entre chaque partie, la disposition des greens et l'emplacement des trous évoluent comme sur les parcours professionnels.

TOUS LES COUPS SONT PERMIS

Pour ce qui est des "coups" au golf, là encore Naxat Open est un véritable enchantement. Effets liftés, rétros et puts démentiels sont tout à fait possibles, le tout avec une simplicité de maniement.

Le système de fenêtres géré par le soft est d'un abord aisé et les reliefs du green, signalés par des flèches, vous permettront d'apprécier la trajectoire de votre balle pour tenter birdies et eagles.

1- vue générale d'un parcours en scrolling
2- un swing en début de parcours
3- c'est un put pour le birdie !
4- vue des reliefs d'un green

En attendant "Jack Niklaus Golf" sur CD-ROM, vous pouvez vous offrir Naxat Open, les yeux fermés, car il s'agit vraiment d'une carte remarquable en tout point. ■

Robby

93%

EN RESUME

NAXAT OPEN
de NAXAT

- Console : NEC PC ENGINE
- Genre : Simulation sportive
- Prix : 245 F
- Graphisme : 84 %
- Son : 70 %
- Durée de vie : 94 %
- Player Fun : 96 %

FORMATION SOCCER

Votre adversaire les gencives dans le gazon

Un superbe retourne et but Le brésil va mener 3 0 contre l Angleterre

Un jeu de foot démentiel, voilà qui résume parfaitement ce jeu d'une réalisation incr... sup... impec... Les mots me manquent.

Superbe detente du goal !

Décidément, la NEC PC Engine est une merveille en matière de simulation sportive, Formation Soccer le prouve. Distribué une première fois en mai-juin 90, ce jeu a rapidement été épuisé. Une deuxième fournée à la mi-septembre, a permis de faire bien des heureux. J'espère, si ce n'est déjà fait, que vous ferez bientôt partie de ces privilégiés.

AVANT LE MATCH

L'éclate complète vous attend, rien que dans le choix des options : matchs amicaux ou championnats, différents protagonistes du match (jusqu'à quatre joueurs), durée des mi-temps, choix de l'équipe, et enfin, disposition tactique et subtile des joueurs sur le terrain.

L arrêtera, l arrêtera pas ?

Voilà qui augure bien du plaisir, et ce n'est pas vous qui le démentirez, en jouant.

COUP D'ENVOI

D'un appui sur le bouton 2, vous faites une passe à l'un de vos partenaires mais vous perdez immédiatement la balle. En effet, tout va très vite et vous devez vous impliquer à cent pour cent pour vaincre l'équipe adverse.

Si l'ennemi réussit à vous prendre le ballon, c'est à votre tour de le tackler ou bien d'essayer de l'intercepter. Vous pouvez, alors, soit prendre le contrôle du ballon d'un amorti poitrine (il se fait automatiquement), soit, si vous êtes marqué, faire une passe d' une tête, d'une reprise de volée ou d'un retourné selon votre position à la réception. La précision des passes est au millimètre près, et je vous assure que lorsque vous serez un joueur aguerri, vous réaliserez des actions totalement fabuleuses.

Comme vous pouvez le constater, les mouvements sont nombreux et la maniabilité excellente. Les règles du foot sont bien sûr respectées, et si les 2 équipes sont à égalité, elles se départagent par les tirs au but. Enfin une multitude de "détails" (voix digitalisées, attitude des joueurs, mi-temps origina-les...) fait de Formation Soccer, un des meilleurs jeux de foot, toutes machines confondues.

Il existe un seul problème, sa difficulté, mais il constitue ainsi un challenge passionnant à relever. ■

Christophe

96%

EN RESUME

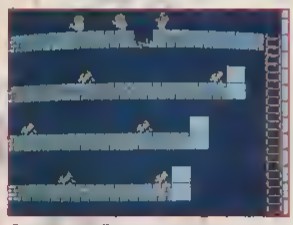
FORMATION SOCCER de HUMAN CREATIVE

- Console : NEC PC ENGINE
- Genre : simulation sportive
- Prix : 349 F
- Graphisme : 94 %
- Son : 97 %
- Durée de vie : 98 %
- Player Fun : 95 %

Lode Runner

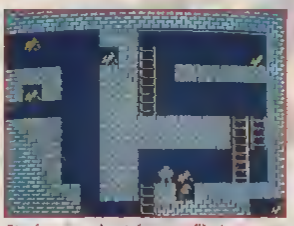
Ce jeu d'anthologie, l'un des plus vendus dans le monde, bénéficie d'une véritable cure de jouvence avec cette version pour la console NEC PC Engine.

Je me rappelle ma première partie de Lode Runner, c'était il y a 8 ans. A l'époque ce jeu était précurseur d'un genre qui fait encore fureur : le jeu d'échelle et de plate-forme.



Creusez pour distancer vos poursuivants

Pour avoir l'insigne honneur de promener son petit bonhomme au travers des 150 tableaux du jeu, il fallait posséder l'antique **Apple II**, l'un des tout premiers micro-ordinateurs domestiques.



Et récupérez les trésors qu'ils transportaient

Depuis, Lode Runner a été transposé sur toutes les machines avec le même succès et, suprême honneur réservé aux plus grands, il fut même proposé en **borne d'arcade** pour les amateurs des salles obscures.

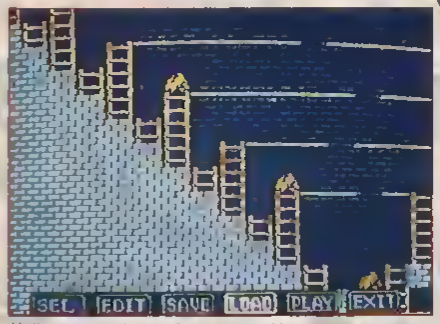
UNE CHASSE AUX TRESORS

Le but du jeu est des plus simples. Vous dirigez un petit bonhomme dans des tableaux composés de briques, échelles et barres fixes. Votre héros peut marcher sur les briques, grimper aux échelles et se déplacer le long des barres fixes à la force des bras.

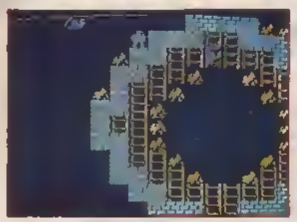
Dans chacun des tableaux, il y a de un à **plusieurs trésors** que vous devez collecter en passant tout simplement dessus. Une fois tous les trésors collectés, une musiquette se fait entendre, rendez-vous alors dans la partie la plus haute du tableau pour passer au suivant. Bien sûr tout n'est pas si simple, et de un à cinq robots ennemis vous empêcheront d'évoluer tranquillement puisque leur simple contact vous est mortel.

Votre seule arme pour vous débarrasser temporairement de vos poursuivants, est un **revolver** qui vous sert à creuser des trous dans la brique friable.

Je vous laisse découvrir les nombreuses subtilités et astuces du jeu qui vous permettront, peut-être, d'être un jour victorieux des **150 tableaux** de Lode Runner.



L'editeur permet de creer de nouveaux tableaux



150 tableaux, de plus en plus complexes

Un système de codes autorise à sauvegarder votre position dans le jeu pour le reprendre plus tard, et un éditeur très pratique offre de créer vos propres tableaux afin de les proposer à vos amis.

UNE CARTE INDISPENSABLE

Si Lode Runner est une **véritable réussite** sur notre console préférée, ce n'est qu'un soft totalement dénué d'effets spéciaux où réflexion prime sur action. Seuls les vrais amoureux du genre, les ceusses qui se sont ruinés sur la borne d'arcade ou qui ont passé des nuits sur l'Apple II de papa, achèteront cette carte les yeux fermés. Cependant, ce jeu sur lequel le temps ne semble pas avoir d'emprise saura également séduire les amateurs d'arcade qui aiment se changer les idées avec un Puzznic ou un Klax... ■

Robby

86%

EN RESUME

LODE RUNNER
de PACK-IN-VIDEO

- Console : NEC PC ENGINE
- Genre : jeu de plate-forme
- Prix : 299 F
- Graphisme : 74 %
- Son : 58 %
- Durée de vie : 92 %
- Player Fun : 93 %

NOUVEAU ! TU PEUX BOSSER ET T'ECLATER !

Avec le nouveau micro-ordinateur Amstrad 6128 Plus, tu peux bosser et t'éclater !

Sur tes disquettes, tu révises tes cours, tes maths, ton français, ta géo ou ton anglais. Tu programmes, tu écris sur traitement de textes. Rien de tel pour bien bosser et se perfectionner en micro-informatique.

Sur cartouche, éclate-toi comme un fou avec les meilleurs jeux dans tous les domaines : Arcade, Action, Simulation, Réflexion etc.
L'Amstrad 6128 Plus, il est extra.

Pourquoi Plus ? Parce que c'est la nouvelle version de l'ordinateur le plus vendu en France. Et des Plus, il en a : un super lonk, un graphisme somptueux (32 couleurs parmi une palette de 4096), un son stéréo époustouflant et deux lecteurs : le lecteur de disquettes 3 pouces, compatible avec le 6128 et le lecteur de cartouches, pour lire les nouvelles cartouches Amstrad.

C'est un véritable micro-ordinateur, livré complet avec un écran stéréo, un clavier intégrant un lecteur de disquettes 3 pouces et un lecteur de cartouches Amstrad, une manette de jeu, et un jeu de simulation de course automobile « Burnin' Rubber » sur cartouche.

Et en plus, il ne coûte que 2 990 F TTC en version monochrome, ou 3 990 F TTC en version couleur.

* Prix public généralement constaté en version monochrome

à partir de
2990F TTC*
COMPLET

AMSTRAD

MENDÈS-FRANCE HAUSSMANN

DU 16 AU 19 NOVEMBRE 1990
PARC DES EXPOSITIONS DE VERSAILLES
HALL B
AMSTRAD
EXPO 90

Pour tout savoir sur le 6128 Plus, tapez 3615 code Amstrad et lisez Amstrad Cent Pour Cent, dans tous les kiosques.

Je souhaite recevoir une documentation sur le nouvel ordinateur Amstrad 6128 Plus

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____ Tél. _____

Ville _____ Code postal _____

Envoyer ce bon à : AMSTRAD BP 73 - 72/7B, Grande Rue 92310 SEVRES

P ONE 3

SWITCHBLADE

Voilà un petit jeu, qui, sans en avoir l'air, va vous éclater la tête et vous faire passer de bons (et très longs) moments sur votre toute nouvelle GX 4000.

Le but du jeu est de retrouver les seize morceaux d'une épée appelée la Lame de Feu, afin d'anéantir l'infâme Havok. Plus facile à dire qu'à faire pour Him le héros, vu l'immensité des lieux et l'insistance des monstres ennemis à lui faire du mal.

DES MOUVEMENTS ORIGINAUX

Pour se défendre des Aliens ou se débarrasser des obstacles sur son chemin, Hiro démarre avec cinq vies, et un bras de cyborg ravageur. En appuyant sur un seul et même bouton du paddle, il est possible d'actionner trois coups différents. Tout dépend de la longueur de la Pression exercée. Si elle est forte, Hiro donne un coup de pied imparable au sol (c'est aussi une bonne manière de ramasser les options). Dans le cas contraire (pression légère), c'est le poing qui part. Entre les deux, Hiro envoie des shoots dans la tête. Et pour se repérer, il y a même une petite barre d'énergie se remplissant ou se vidant selon la pression.

Hiro commence sa quête à la surface de la planète Thraxx. Après avoir fait le plein de quelques options (armes, points...), et dégommé des aliens rampants, une chute vertigineuse lui fait découvrir les mondes souterrains. C'est dans ces labyrinthes peuplés de Monstres Pustuleux que se trouvent les morceaux épars de l'épée. Et aussi d'innombrables surprises de fin de stage, répartis sur cinq tableaux terriblement difficiles.

Hiro s'apprête à ramasser un bonus

SURPRISE, SURPRISE

La surprise est l'élément moteur d'un bon jeu. Et croyez-moi, Switchblade a bien capté le principe. Vous vous y déplacez de pièce en pièce (prenez Patience, il y a 132 écrans), et la plupart du temps, celles-ci ne s'affichent à l'écran que lorsque vous y pénétrez. Un excellent moyen pour se retrouver nez à nez avec un monstre belliqueux. Et une bonne raison de se souvenir parfaitement des salles visitées lors de la partie précédente...

Un shoot dans la tête de l'alien

Oh le vilain monstre de fin de niveau

CHOISISSEZ VOTRE CAMP

C'est vrai, Switchblade fait partie de la grande famille des jeux de plates-formes. Hiro n'arrête pas, il saute, descend des escaliers, grimpe sur des caisses pour découvrir des salles cachées, monte et descend des échelles. Et puis, pour corser le tout, il est sans cesse agressé.

Swichblade est sans conteste un jeu qui aura ses inconditionnels (pour la durée de vie, les surprises et l'originalité), et ses détracteurs. A vous de choisir votre camp ! ■

Matt Murdock

82%

EN RESUME SWITCHBLADE de GREMLIN

- Console : AMSTRAD GX 4000
- Genre : jeu de plate-forme
- Prix : NC
- Graphisme : 80 %
- Son : 80 %
- Durée de vie : 95 %
- Player Fun : 80 %

En avant pour la distribution de multibaffe. Et bing, boum ! Wild Streets arrive sur GX 4000 dans une version plus rapide, plus colorée, et bien mieux animée que sur Amstrad CPC.

Des adversaires d'une intense sauvagerie, un héros pour qui le combat de rue n'a plus de secret, une panthère apprivoisée, et un otage à libérer. Tous les ingrédients sont réunis pour un bon jeu de baston. Jeu qui avait déjà usé les nerfs des joueurs sur CPC.

KILL !

L'otage à libérer n'est rien moins que votre patron, une bonne raison pour le sortir vivant des griffes de ses tortionnaires. Evidemment, la route va être longue avant d'entrevoir le tableau final dans lequel il vous attend. Vous aurez tout loisir d'admirer les décors lumineux du jeu, passant du très rupin au sordide terrain vague.

LE MONDE DU MULTIBAFFE

Voyons les coups de base. Coup de poing, coup de pied, saut finissant par un shoot dans la tête, et revolver (six balles maximum, et chargeurs

1

à amasser en route). Mais les programmeurs ont su mettre en valeur les capacités de la GX 4000. D'abord, le jeu va plus vite. Il est donc plus difficile. Il y a aussi une nouvelle botte, le multibaffe. Un coup diabolique : vous vous trouvez à gauche de l'écran. Un rocker aux chaussures vert fluo arrive par la droite. Vous l'attendez, puis lui mettez des coups de poing en le traînant jusqu'à l'extrémité droite de l'écran. Hilarant. De la châtaigne en rafales.

ET ELLE SERT A QUOI LA PANTHERE ?

Elle ne sert pas à grand-chose ! Vous ne la dirigez pas, elle vous suit comme un chien, et dévore simplement un adversaire de temps en temps, et ce d'une manière aléatoire.

2

3

En fait, elle n'est là que pour apporter au jeu un petit plus esthétique, un peu plus de frime, quoi.

EN PLACE POUR LA STONBA !

Attention ! Ne jubilez pas trop en atteignant le dernier tableau. Car la partie n'est pas finie. L'otage doit être ramené au point de départ. Seul problème, il ne faut pas uniquement protéger votre vie, mais aussi la sienne. En plus il ne se défend pas, et vous perdez de la vie quand il prend un mauvais coup.

Evidemment, certains se croiront malins en jouant à Wild Streets manière Kan-

4

gourou, c'est-à-dire en sautant sans s'arrêter (en évitant les adversaires). Et ils auront tort, car Wild Streets est un jeu défoulatoire qui fera passer un bon moment à tous les amateurs d'action. ■

Matt Murdock

1- Tu veux goûter au multibaffe ?
2- Quand la panthère attaque.
3- Pan Pan ! Videz votre barillet avant de prendre un chargeur
4- Qui veut un cours de baston ?

75%

EN RESUME

WILD STREETS de TITUS

- Console : AMSTRAD GX 4000
- Genre : Jeu de combat
- Prix : NC
- Graphisme : 77 %
- Son : 75 %
- Durée de vie : 79 %
- Player Fun : 82 %

TO THE EARTH

Le phaser est un accessoire très sympa qui complète agréablement une console. Le bug c'est que sur Nintendo, les jeux qui lui sont destinés sont rarement passionnants. Et ce n'est pas To The Earth qui va changer les choses.

Espace, an 2050. La terre est menacée par une attaque bactériologique des redoutables Raggosiens. Seul dans l'espace, ami lecteur, tu serres fébrilement ton arme. La survie de l' humanité dépend une fois encore, de ton adresse au tir.

C'EST PARTI !

Dès le début, ça chauffe! Le haut commandement alien n'a visiblement pas envie de te laisser passer, les vaisseaux foncent à l' écran (en 3D s'il vous plaît !) et t' envoient des bombes. Comme il est impossible de les éviter, une seule solution : les détruire en leur tirant dessus. Ça leur fera les pieds à ses ignobles monstres verts !

Au départ, les choses paraissent assez simples, mais très vite, ça se complique. Les ennemis se multiplient et il devient très difficile d' intercepter, à la fois, les vaisseaux et leurs projectiles. Heureusement que des superbombes apparaissent parfois, un petit tir et elles pulvérisent tout ce qu'il y a à l' écran. Tu peux également tirer sur les comètes : elles te délivrent une barrière qui te protége quelque temps. A la fin de chacun des quatre niveaux, il faut faire exploser un gros astronef, plus coriace que tous ceux qui t'ont agressé auparavant. Si tu en viens à bout, un écran te montre alors ton score.

En bas de l'écran, tu vois ta réserve d' énergie. C'est l'élément central du jeu, puisque lorsqu'elle est à zéro, ton véhicule spatial éclate en morceaux. A chaque fois que tu es touché ou que tu manques ton coup, elle diminue. Mais tu la fais remonter en touchant les engins ennemis. Parfois, un allié traverse l'écran de droite à gauche : évite de l' allumer mais vise la capsule qu'il largue. Tu garniras ainsi ta réserve d' énergie.

ET BIEN MOI JE RETOURNE SUR TERRE

On peut le dire, malgré son animation 3D, To The Earth n'est pas terrible. C'est vrai qu' on s'amuse quelque temps comme dans la plupart des jeux de tir au phaser. Après tout, c'est toujours agréable de se prendre pour Luke Skywalker. Mais, après quelques parties, l' ennui commence à pointer son nez. L'action est vraiment trop répétitive pour accrocher longtemps et la réalisation ne casse pas des briques. Lecteur, si tu n'es pas un allumé du phaser, tu peux passer ton chemin. Je ne t'en voudrais pas. ■

Iggy

1- La flotte ennemie attaque la terre.
2- Descendez les vaisseaux en plein vol
3- Détruisez le missile avant qu'il vous destroye

65%

EN RESUME

TO THE EARTH
de NINTENDO

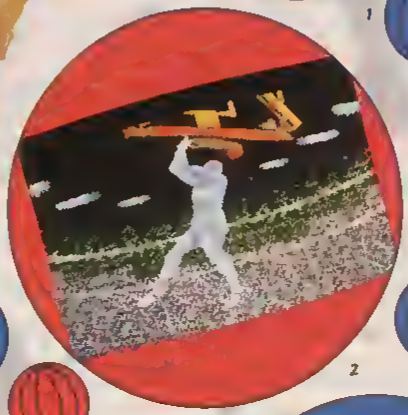
- Console : NINTENDO
- Genre : Shoot'em'up
- Prix : 390 F
- Graphisme : 65 %
- Son : 70 %
- Durée de vie : 50 %
- Player Fun : 60 %

DOUBLE DRIBBLE

Le drame de ma vie a toujours été de ne pas mesurer 2 mètres : quelle joie ça aurait été. J'aurais pu devenir un grand joueur de basket et être riche et célèbre. Heureusement, Konami a pensé aux pauvres nains comme moi. Vive eux !

Je vais enfin pouvoir connaître la joie que l'on éprouve à concourir dans un championnat. Après le choix du nombre de joueurs, me voilà sur un écran de sélection assez complet mon équipe (New York, Boston ou Chicago) le temps de jeu et sa difficulté. Ceci terminé, un joueur envoie une balle dans le panier. Ca ne sert à rien mais c'est très zouli.

1



2

3

AU DIUM

Au milieu des applaudissements de la foule en délire, les équipes déboulent sur le terrain. Ce soir, les New York Rats dirigés d'une main experte par Iggy Le Terrible, affrontent les Los Angeles Reptilions du non moins terrifiant Cantaloup.

Balle au centre, engagement, je prends la balle au vol et je fonce vers le panier adverse. Une passe avec le bouton B et hop, je tire. Panier ! Cantaloup, vert de rage, remet la balle en jeu, feinte les New-Yorkais et se rapproche dangereusement du panier adverse. Il tire ! Son joueur, représenté en gros plan (superbe graphisme), saute en se retournant et marque. Bluffé, je contre-attaque et tente une remontée. Ah ! Un de mes joueurs vient de glisser, victime d'un coup déloyal. Il a donc droit, en réparation, à plusieurs lancers francs. Son meilleur tireur se positionne seul, face au panier ennemi et il peut tenter de marquer. Raté ! Le match reprend de manière impitoyable, à peine interrompu par la mi-temps. Résultat de cette partie acharnée : victoire de Cantaloup d'une courte tête. Mais je ne m'avoue pas vaincu.

MOI, J'AIME LE BASKET

Ce jeu n'est pas parfait, loin de là. Le nombre de joueurs présents sur le terrain rend la partie parfois confuse, surtout lorsque beaucoup sont agglutinés dans le même coin (ça clignote alors un peu trop),et c'est le flou.

Mais finalement, tout ça ne compte pas tellement, Double Dribble est accrocheur. Grâce à ses commandes simples, efficaces et sa rapidité, cette cartouche est un programme éclatant avec lequel on s' amuse dès la première partie. Les graphismes, de qualité, ne gâchent rien. Et bien sûr, comme dans toute simulation sportive, le plaisir est encore plus intense à deux. Bref, avant de prendre ma revanche sur l'incroyable Cantaloup, je n'ai qu'un mot à dire : Double Dribble, c'est du 100 % fun ! ■

Iggy

1- Un tir des New York Rats
2 Superbe le smash en arriere
3 Defense individuelle pour les blancs.

85%

EN RESUME

DOUBLE DRIBBLE de NINTENDO

- Console : NINTENDO
- Genre . simulation sportive
- Prix : 390 F
- Graphisme : 85 %
- Son : 80 %
- Duree de vie : 85 %
- Player Fun : 90 %

Mega Man est en effet l'exemple type du jeu assez ancien, mais d'une réalisation qui n'a (presque) rien à envier aux dernières nouveautés sorties. Alors laissez-moi vous racooter l'aventure de ce héros pas comme les autres.

LE MECHANT DOCTEUR

C'est le docteur Willy qui a détraqué six des sept robots créés par le génial docteur Wright. Ce robot toujours intact, c'est vous, Mega Man, et vous allez devoir détruire vos anciens compagnons en partant à l'assaut de six parcours périlleux, à la fin desquels vous attendent respectivement Cutman, Gustman, Iceman, Bombman, Fireman et Elecman. Si vous réussissez à tous les anéantir, vous n'aurez plus qu'à killer le docteur Willy, le méchant traître.

QUE DE MONDE !

Les tableaux que vous franchissez ne constituent pas une balade de santé. De nombreux ennemis vous y attendent qui entravent votre route (18 exactement, les créatures de chaque niveau, réunies), et vous aurez fort à faire pour tous les contrer sans vous faire toucher. Faites donc attention à votre niveau d'énergie en haut à gauche, et n'oubliez pas de ramasser les capsules d'énergie vitale que certains adversaires abattus vous laissent bien gentiment à leur mort. Courtois !

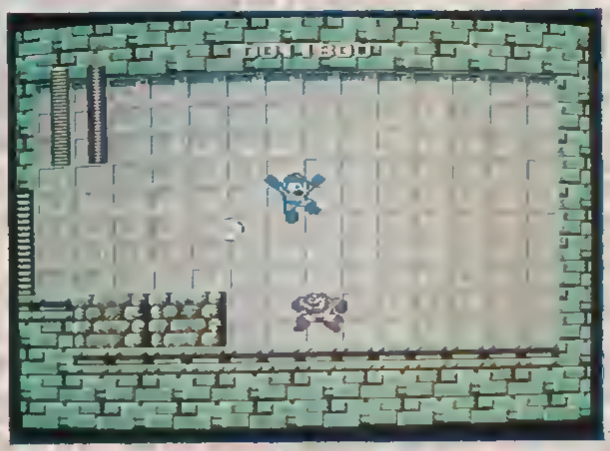
INDISPENSABLE : LES ARMES

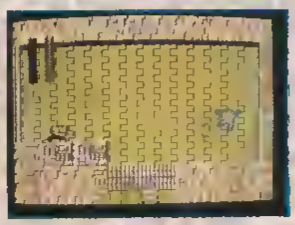
Il est bon de savoir qu'à chaque fois que vous tuez un des robots de fin de niveau, vous vous appropriez son pouvoir (Elecman détruit, par exemple, vous pourrez envoyer des décharges électriques). Un appui sur Select vous permet de choisir l'arme qui vous convient.

Un petit truc : le rayon magnétique, indispensable, se trouve au niveau d'Elecman, protégé par trois pierres. Seul le pouvoir d'électricité peut pulvériser ces pierres, aussi vous faudra-t-il supprimer une première fois Elecman puis revenir afin de récupérer ce fameux rayon. Même s'il peut paraître à certains un peu simplet, ce jeu réunit de quoi combler un joueur friand de plaisir ludique : des graphismes mignons, de jolies mélodies et une diversité de situations, étonnante. ■

Christophe

Ce jeu n'est pas le dernier sorti par Nintendo, c'est vrai, mais nous avons décidé, ici à Player One, de privilégier la qualité et de parler de toutes les bonnes productions. Vous êtes d'accord avec nous ?


1


2

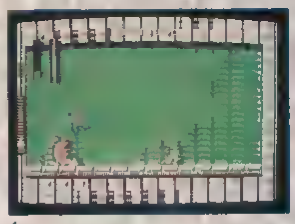
3

1- Face à face avec Cutman, le lapin meurtrier

2- Elecmann et ses lumeuses décharges électriques

3 Le rayon magnétique vous attend derrière cette dernière pierre

4- Dans la chaleur du combat avec Fireman


4

84%

EN RESUME

MEGA MAN
de CAPCOM

- Console : NINTENDO
- Genre : Arcade-aventure
- Prix : 360 F
- Graphisme : 85 %
- Son : 80 %
- Durée de vie : 70 %
- Player Fun : 80 %

METAL GEAR

"Soldat en mal de tuer recherche mission à accomplir". Voilà qui s'associe parfaitement avec ce jeu pour NES, vieux de quelques mois, qui réjouira tous les Rambo dans l'âme, avides de rendosser leur vieux treillis.

Serpent Mortel, c'est votre surnom, et vous aurez effectivement besoin de toute la vélocité de ce reptile pour mener à bien une mission, qui s'annonce des plus périlleuses. Vous devez en effet détruire l'arme absolue du colonel Cataffy : le Métal Gear. Mais pour cela, il vous faut traverser cinq bases puissamment protégées par des gardes, des chiens, des scorpions et j'en passe...

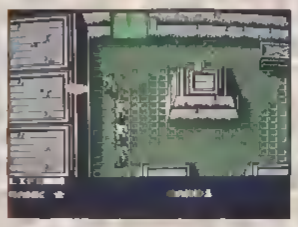
OPERATION KILLER

Vous voilà donc parti à l'assaut des installations ennemies, tuant sans pitié de vos mains expertes tout garde assez imprudent pour vous tourner le dos (bouton B). Pour mener à bien votre mission, il est indispensable que vous récupériez les armes (huit en tout, du pistolet au lance-roquette) et l'équipement (veste blindée, masque à gaz... tout le matériel du parfait "killer") que vous pourrez trouver sur certains ennemis occis, à l'intérieur des camions présents dans les bases ou bien encore dans les dépôts adverses. Vous pourrez utiliser les armes découvertes en appuyant sur le bouton A, mais faites attention à vos munitions.

DELIVREZ LES PRISONNIERS

Au cours de vos déplacements, vous serez amené à délivrer un certain nombre de prisonniers. Plus vous en libérez, plus vous montez en grade (symbolisé par des étoiles au bas de l'écran), ce qui aura pour effet de renforcer votre niveau de vie, et vous permettra également de transporter plus de rations (qui vous redonnent de l'énergie) et de munitions.

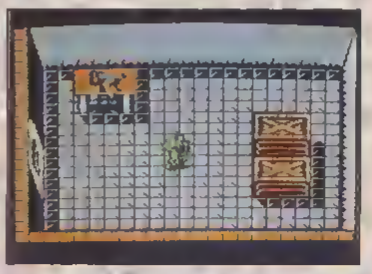
Encore une chose importante : étant équipé d'un émetteur-récepteur, vous êtes susceptible de recevoir des messages de votre QG, alors quand "Call Sign" clignote sur l'écran, répondez (bouton Select) ! Des informations capitales peuvent vous être données.



Repere par les cameras, vous etes attaqué par les gardes

Mettez le masque a gaz pour survivre aux émanations mortelles

Recuperez les explosifs en faisant attention au "rouleau compresseur"



Le depot qui renferme la mitraillette

ET EN DEFINITIVE ?

Je peux conclure en disant que ce jeu en rebutera beaucoup. Principalement à cause des chargements écran qui sont trop longs, et du caractère labyrinthique des endroits visités au cours du jeu. Mais tous ceux qui aiment avoir à réfléchir un minimum, seront comblés. En effet, il est indispensable d'utiliser armes et équipement à des moments et des endroits précis. Malgré tout, ce soft reste relativement facile, car une carte des passages délicats vous est fournie. ■

Christophe

74%

EN RESUME

METAL GEAR de KONAMI

- Console : NINTENDO
- Genre : Arcade-aventure
- Prix : 360 F
- Graphisme : 70 %
- Son : 70 %
- Durée de vie : 70 %
- Player Fun : 75 %

THE ADVENTURES OF LOLO

La console Nintendo est passée maître dans l'art du jeu "tout mignon, tout plein !" et The Adventures Of Lolo s'y conforme. Les mamans et les enfants vont craquer !

Lolo doit retrouver Lala emprisonnée dans le château hanté du Grand Diable. Entre lui et Lala, des dizaines et des dizaines de chambres. Dans chaque pièce, c'est un véritable casse-tête à solutionner. Lolo doit ramasser tous les coeurs qui pavent les tableaux pour pouvoir sortir et éliminer ses ennemis.

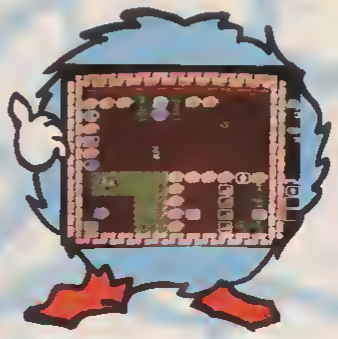
L'UNIVERS DE LOLO

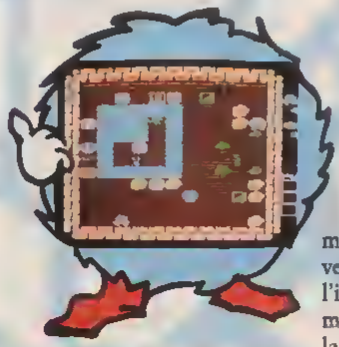
Pour réussir il faut apprendre à maîtriser ses adversaires en utilisant au maximum la topologie du terrain. Voici le programme de ce qui vous attend.

On commence par "Snakey". Ce petit serpent vert est inoffensif. On peut l'approcher sans risque, mais il aime bien bloquer le passage à des endroits stratégiques. Un coup de Magic Shots et il se transforme en oeuf que l'on peut déplacer, deux coups et il disparaît.

"Leeper", lui, est un petit personnage aux grandes oreilles. Dès que Lolo le touche, il s'endort sur place. Attention à ce qu'il ne vous immobilise pas. "Rocky" ne bat pas le boa mais se balade de long en large, évitez de vous trouver entre lui et un mur, il vous écrasera sans pitié ! "Gol" est un petit dragon taquin. Il prend un malin plaisir à vous envoyer une flamme mortelle lorsque vous coupez sa ligne de mire ! Pour contrer son tir, il suffit de déplacer des blocs verts devant lui. Enfantin !

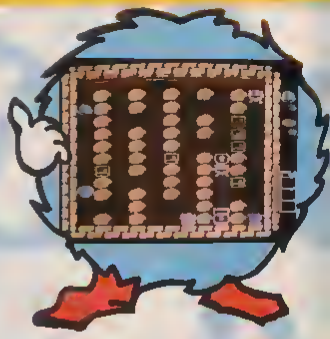
"Alma" est sans doute le plus redoutable. Il se promène sur un trajet bien étudié, mais dès qu'il vous aperçoit, il se jette sur vous. Son contact est mortel. Usez des Magic Shots ! On poursuit avec "Skull", une tête de mort bien vivante. Un bloc vert suffit pour empêcher "Medusa" de vous lancer son oeil du diable. On finit avec "Don Medusa", le big boss à la trajectoire rectiligne. Son coup d'épée est fameux et découpe Lolo comme une vulgaire tranche de jambon. Blocs verts et méfiance restent vos grands atouts.





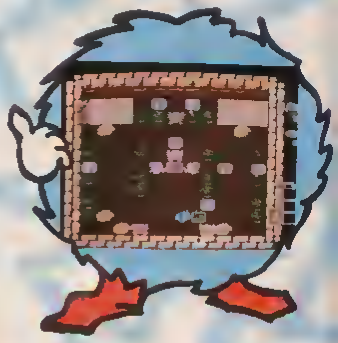
EN ATTENDANT LOLO 2 !

Alors que The Adventures Of Lolo 2 sort tout juste ce mois-ci aux USA, le numéro 1 débarque en France. Ce n'est pas un jeu de l'envergure d'un Super Mario ou d'un Zelda, mais il est très plaisant. Le cerveau bouillonne rapidement et l'idée de ne pas trouver la marche à suivre pour prendre la porte sans encombre vous hante l'esprit jusqu'au moment où l'on y réussit. Puis tout est à refaire dans le tableau suivant.



Ce jeu est un bon passe-temps pour les fatigués du tchac-tchac-poum-poum (sboot'em up) ou les génies en herbe. Et puis Lolo est si mignon... ■

Crevette, l'ami des petits



89%

EN RESUME

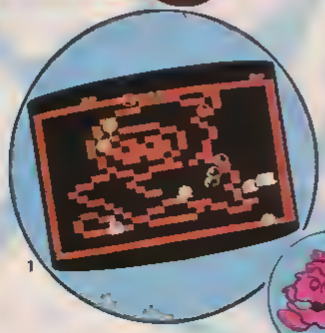
THE ADVENTURES OF LOLO de HAL LABORATORIES

- Console : NINTENDO
- Genre : réflexion
- Prix : 390 F
- Graphisme : 78 %
- Son : 75 %
- Durée de vie : 90 %
- Player Fun : 89 %

BUBBLE BOBBLE

Sur Nintendo, il y a de très bons jeux. Il y en a aussi des pas terribles. Manque de pot, Bubble Bobble serait plutôt dans la seconde catégorie. Re-manque de pot, c'est moi qui fait le test.

Grand Prix du Scénario Niais décerné à l'unanimité à Bubble Bobble : Bub et Bob, deux dragons, vivaient heureux dans le pays où tout est bon à manger et où de gentils dinosaures bien ronds s'ébattent et vivent en paix. Un beau matin (suspense...), ils apprirent que deux de leurs amis étaient retenus prisonniers. C'est super, non ? on ne croirait dans "L'île aux enfants".



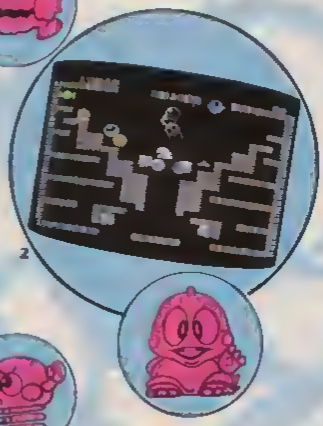
1

BULLES ET COUPS DE BOULE

Le pays maudit est divisé en deux univers, composés chacun de 133 tableaux. Si voux comptez bien, ça représente 266 tableaux. Comme vous vous en doutez, les traverser n'est pas une partie de plaisir, car voici venir Super Socket, Beluga, Stoner, Grumple Grommit et toute une famille de petits monstres bizarres. Ils n'ont bien sûr qu' une idée derrière la tête : manger le petit dragon. Heureusement que celui-ci peut se défendre en faisant des bulles.

Une fois pris dans l'une d'elles, l'ennemi est coincé. Il suffit alors de le frapper avec la tête, pour le transformer en fruit très agréable à gober.

Je ne dirai qu'une chose : ça ne s'arrange pas côté scénario ! Bub et Bnb peuvent également sauter sur les bulles pour atteindre des endroits haut perchés. Parfois, des bonus apparaissent. Mangez-les et vous aurez des superpouvoirs. Le coeur magique par exemple, rend le dragon invulnérable pendant quelque temps, l'anneau bleu libère des étoiles filantes qui anéantiront toutes les bestioles, et il y en a dix-huit comme ça.

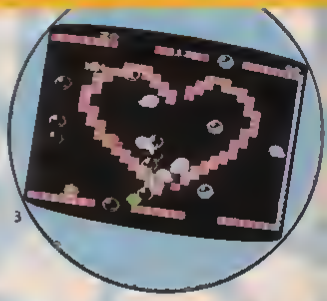


2

BUBBLE BOF !

Autant l'avouer, Bubble Bobble ne nous a pas halluciné. Pourtant, il n'est pas si mal. Il y a beaucoup de tableaux, plein de bonus, les graphismes sont mignons et les musiques correctes. Alors, où est le problème ?

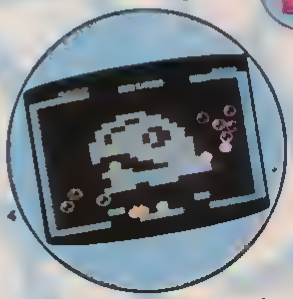
Le problème, c'est l'animation ! Primo, elle est lente, ce qui est un peu gênant pour un jeu de réflexe. Secundo, ça clignote sec. Résultat : il y a des moments où on ne comprend rien à ce qui se passe. A deux, c'est un peu plus marrant mais on n'attrape jamais de grandes crises d'esclaffements.



3

En clair, à moins d'être un inconditionnel du jeu de café ou d'avoir un petit couxin vraiment jeune, vous n'êtes pas obligé d' acheter Bubble Bobble. Il y a bien trop d'autres bons jeux sur Nintendo. ■

Iggy



4

1- Emprisonnez les monstres dans les bulles.
2 Récupérez les cadeaux offerts par les monstres prisonniers.
3 Coincez la bulle dans le coeur
4- Un dragon dans la gueule de la baleine.

60%

EN RESUME

BUBBLE BOBBLE de TAITO

- Console : NINTENDO
- Genre : jeu de plate-forme
- Prix : 390 F
- Graphisme : 70 %
- Son : 85 %
- Durée de vie : 90 %
- Player Fun : 58 %

TOP 10

NINTENDO

1. TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
2. TETRIS
3. DOUBLE DRAGON II
4. BATMAN
5. THE ADVENTURE OF LINK
6. THE ADVENTURE OF LOLO
7. SUPER MARIO II
8. BUBBLE BOBBLE
9. FESTER S QUEST
10. SKATE OR DIE

Le Top 10 Nintendo est etabli avec la collaboration de Nintendo France

SEGA

1. DOUBLE DRAGON
2. SHINOBI
3. GOLDEN AXE
4. ALEX KIDD IV
5. GOLFAMANIA
6. WONDERBOY III
7. THUNDER BLADE
8. WONDERBOY II
9. AFTER BURNER
10. VIGILANTE

Le Top 10 Sega est établi avec la collaboration de Virgin loisirs

NEC

1. NINJA SPIRIT
2. FORMATION SOCCER
3. DEVIL CRASH
4. WORLD COURT TENNIS
5. PC KID
6. AFTERBURNER II
7. F1 CIRCUS
8. SUPER VOLLEY BALL
9. SUPER STAR SOLDIER
10. DARIUS

Le Top 10 Nec est établi avec la collaboration de Sodipeng

AMSTRAD EXPO 90. ATTENTION LES JEUX !

MENDÈS FRANCE HAUSSMANN

Grande nouvelle pour les accros de la micro. L'Amstrad Expo 90 ouvre du 16 au 19 novembre, de 10h à 19h, à la Porte de Versailles.
Au menu, une brochette de nouveautés qui va satisfaire les appétits les plus exigeants : les tous derniers micro-ordinateurs 6128 Plus et 464 Plus ; la super console Amstrad GX 4000 ; des jeux et des logiciels à vous mettre à genoux, présentés en avant-première par les plus grands éditeurs de softs... sans oublier les nouveaux croco-pins qui vont faire fureur sur vos blousons ! Bien sûr, on peut emmener ses parents. L'Amstrad Expo 90, c'est aussi toute la micro-informatique professionnelle. Ça aussi, c'est unique.
Alors, tenez-vous prêts : du 16 au 19 novembre, il y a du nouveau à se mettre sous la dent, Porte de Versailles. Informations sur 3615 Amstrad.

6e SALON AMSTRAD
DU 16 AU 19 NOVEMBRE
DE 10H A 19H
PARC DES EXPOSITIONS
PORTE DE VERSAILLES
HALL 8

LE GRAND RENDEZ-VOUS DE LA MICRO INFORMATIQUE PROFESSIONNELLE ET DE LOISIRS

AMSTRAD

114 cm, c'est grand !

HIGH-TEC

J'ai rêvé de

A l'occasion du Sony World, qui s'est tenu du 27 au 30 septembre dernier à Paris, PLAYER ONE se penche sur l'univers d'une des marques japonaises les plus prestigieuses.

Sony n'est pas une marque comme les autres, elle est née du chaos ! En mai 1946, le Japon sort complètement détruit et humilié de la Seconde Guerre mondiale. Dans ce contexte peu propice à une entreprise de loisirs, Akio Morita et Masaru Ibuka fondent une société au nom imprononçable : la Tokio Telecommunication Engineering Corporation (TTEC). Tous les deux ont foi en une nouvelle science, l'électronique ! Après s'être renommé Sony (contraction de sound and sunny, musique et soleil), la société se lance dans une incroyable série de révolutions techniques tel le premier magnétophone, le premier Walkman DAT (dispo l'année prochaine), le premier discman, le plus petit caméscope du monde ou la vidéo 8... Et ça continue !

SONY WORLD : RENCONTRE AVEC LE FUTUR

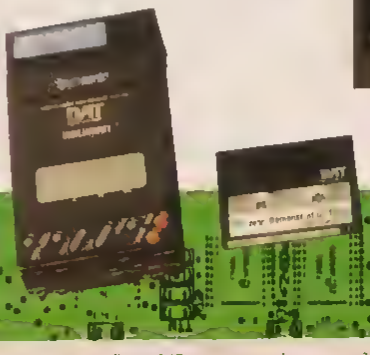
L'exposition se tenait au palais des Congrès et présentait, en plus des produits habituels, les futures orientations de la marque. Télé haute définition, infrarouge, multimédia, Sony anticipe l'avenir mais garde les pieds sur terre. Il a cependant encore trop tendance à considérer le marché européen, secondaire, (comme toutes les boîtes japonaises) après celui du Japon et des USA. Espérons que le succès de cette expo poussera les dirigeants de Sony à rapprocher les dates de sortie de leurs produits, en France et au Japon

SONY VOIT ROUGE !

Quoi de neuf sous les tropiques ? Plein de bonnes choses ! Evidemment !

Commençons par la mode de l'infrarouge qui secoue le monde de la hifi et s'ouvre sur la vidéo (mais est-ce vraiment une mode ?). Sony présentait ses nouveaux casques et enceintes sans fil. Outre un design superbe, ils offrent un meilleur blindage contre les parasites, 90 heures d'autonomie et la possibilité d'utiliser plusieurs casques, à partir d'un seul émetteur infrarouge. Il est d'ailleurs possible de coupler un casque avec les mini enceintes de la même série sur la même source, magique ! Ce bel ensemble est disponible immédiatement chez les revendeurs, et coûte la modique somme de 1 800 francs pour un casque et un émetteur.

1 La Tablette graphique "My First Sony"



2 Le premier walkman DAT en avant première

3 Les ecrans à cristaux liquides New Generation !

HAUTAC

Sony la fée

Un autre produit infrarouge qui n'est encore qu'au stade expérimental : la console **audio-vidéo sans fil**. Cela se présente sous la forme d'une petite console sur laquelle on peut brancher indépendamment un magnétoscope, un caméscope, un CDV ou un lecteur de CD audio. Ce boîtier transmet par infrarouge les images vers un téléviseur qui peut se trouver à l'autre bout de la pièce. Ces études rentrent d'ailleurs dans le cadre de développement du **Multi-Link System**, qui est une préversion de la solution domotique Sony, où l'intégralité de la chaîne audio-vidéo est distribuée dans chaque pièce de l'appartement, et télécommandable.

PETIT ECRAN DEVIENDRA GRAND !

Les TV Sony sont réputées pour leurs qualités. Elles se doivent donc d'être à la pointe de cette technologie. On n'a pas été déçu par la démonstration de **Télé Haute Définition** (le standard TV de demain qui offre une résolution double de celle des postes actuels !). C'est réellement deux fois plus détaillé que sur une TV normale !

C'est du côté des **TV à écran à cristaux liquides** que l'évolution est vraiment flagrante. Fini les couleurs délavées et les pixels énormes. La **FDL-K411**, première TV de poche de cette génération est aussi un réveil, grâce à une horloge intégrée. D'un format vraiment compact, elle n'est disponible qu'au Japon ou aux USA (en NTSC).

Après le tout petit, passons au très grand, avec la plus énorme TV à écran cathodique, du monde : **114 cm** ! Ne rêvez pas, son prix est d'environ 250 000 francs au Japon et elle n'est pas près de débarquer chez nous.

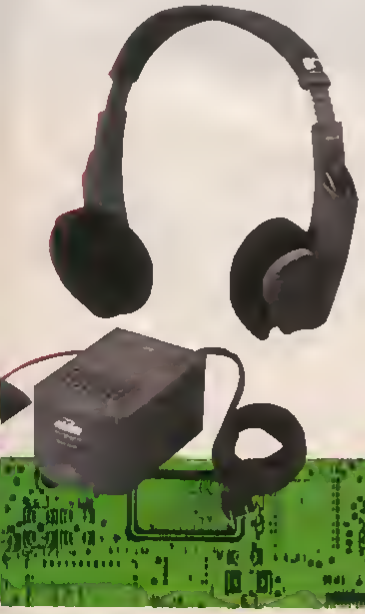
Pour en finir avec les écrans, la gamme "**My First Sony**" destinée aux enfants, compte désormais une tablette graphique. Génial pour dessiner sur l'écran de n'importe quelle TV, en 12 couleurs ! Prix de la bête : 1200 Frs. C'est cher mais c'est d'enfer (autant pour les adultes que pour les kids !).

UN CDI D'AVANCE...

Pour conclure, il ne reste plus qu'à vous parler du CDI. Le **Compact Disc Interactif** se rapproche du grand public à vitesse grand V (vers 1992). Je rappelle que le CDI est le mélange d'un ordinateur et d'une chaîne hifi utilisant le compact disc comme média. Pas de clavier, une simple souris suffit pour naviguer dans l'information. L'accord entre Sony, Philips et Matsushita en fait déjà un standard mondial. Les applications les plus diverses fleurissent de par le monde, du simple jeu vidéo jusqu'à l'encyclopédie illustrée. Sony présentait son propre modèle (version pro) ainsi qu'une version portable inédite ! Affaire à suivre...

L'avenir s'annonce très Sony. Leurs ingénieurs matérialisent nos rêves les plus fous. L'an 2000 s'annonce cosmique, mais est-ce que tout le monde pourra suivre ? ■

Crevette, l'ami des Sony.



4- Une nouvelle gamme de casques infrarouge

5 Transmission infrarouge d'images et de son !

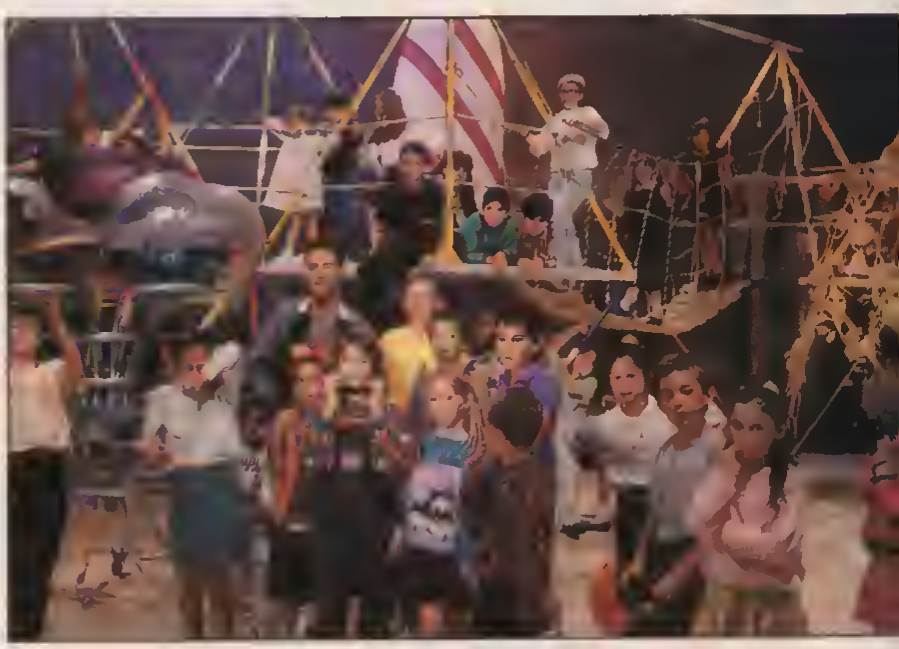
6 La révolution le CDI portable

ERIC ET TOI

Eric Galiano, l'animateur de "Eric et toi et moi" diffusé sur A2 est la première vedette humaine de la rubrique Télé Zap. Après deux dessins animés japonais, il inaugure une nouvelle série de reportages sur les gens qui font votre télé.

Sur le plateau du studio 17 des Buttes-Chaumont une foule de gamins jouent sans s'occuper du présentateur qui essaie d'enregistrer son annonce au milieu du brouhaha. Les consoles de jeu Sega, les skate-board, les ballons et tout autres sortes de jeu ont l'air de plus intéresser les kids que le tournage ...

"Quand nous avons commencé la série, nous nous sommes rendu compte que dans toutes les autres émissions pour la jeunesse, les enfants n'étaient pas représentés. Ou alors, comme chez Dorothée où ils sont assis en rang d'oignons et sont uniquement là pour applaudir au moment où on leur demande. C'est pour ça que nous avons voulu les faire participer dans "Eric et toi et moi". Bien sûr, c'est épuisant de tourner au milieu des gamins, mais c'est tellement mieux" déclare Eric Galiano.



Player One : *Comment as-tu commencé à faire de la télé ?*

Eric Galiano : Je suis comédien au départ. J'étais dans l'école de formation de Michel Fugain à Nice. On faisait du chant, de la danse, du théâtre, etc.

P.O : *Tu as déjà enregistré un disque ?*

E.G : Oui, il a fait un flop monstrueux. J'en sors un autre en février. En fait j'ai commencé à faire de la télé en répondant à une annonce de télé Monte-Carlo. On était 2000. Je pensais que je n'allais jamais être pris. Et après deux mois et demi d'audition, ils m'ont choisi.

P.O : *Tu as tout de suite commencé par faire des émissions pour la jeunesse ?*

E.G : Non, j'ai d'abord été spkeakrin ! Puis j'ai animé plusieurs talk-shows sur TMC et TF1, le dernier s'appelait "Toute première fois " (rires). Je présentais des jeunes chanteurs. Ils avaient une promesse de 45 T et une promotion par NRJ. Chose qui ne s'est, je pense, jamais faite. TF1 et NRJ n'ont pas tenu leurs engagements.

P.O : *Comment es-tu arrivé sur A2 ?*

E.G : Je voulais me casser de TF1, je ne les supportais plus. Je me suis adressé à A2 avec un projet pour les 15-35 ans. Ils n'ont pas retenu le projet, mais ils m'ont gardé. J'anime aussi, depuis un mois, le hit NRJ. Mais je vais arrêter... Ça ne correspond vraiment pas du tout à ce qu'on m'avait vendu...

Ne ratez surtout pas les nouvelles aventures

ET MOI...

P.O : *Qu'est-ce-que tu penses de Dorothée ?*

E.G : Elle ça va,elle est très gentille. Mais c'est la chaîne qui n'a aucune éthique et qui se fout de savoir si elle passe de la violence ou n'importe quoi... Je crois que c'est vraiment une grosse facilité de faire ce genre d'émission.

P.O : *Tu donnes ton avis sur les séries qui passent dans "Eric et toi et moi " ?*

E.G : Je voulais, pour les mercredis après-midi, que nous soyons plus axés sur les films que sur les dessins animés, pour que les adultes nous regardent aussi... Par rapport à Dorothée, on joue la carte de l'action plutôt que celle de la violence. On passe aussi du japonais, mais du japonais de qualité... En fait, la violence dans les dessins animés me choque.

P.O : *Tu as une idée du public qui te regarde ?*

E.G : Ça commence à 6 ans, mais il n'y a pas de limite d'âge grâce aux séries que nous passons l'après-midi. Nos reportages s'adressent aussi aux adultes. Quand Dick Rivers fait des reportages pour nous, il ne les fait pas pour une émission sur la jeunesse, il les fait pour tout le monde. On préfère tirer vers le haut que vers le bas. C'est une volonté de ne pas prendre les gosses pour des c... Il faut faire attention à ce qu'on leur donne... Si tu proposes des trucs nuls, ils vont pas aimer... Parle de Dorothée aux gosses... Je crois pas qu'elle ait une très bonne image.

P.O : *Pourtant elle a un très bon taux d'écoute...*

E.G : Nous aussi, quand on a démarré, on devait être à 12 % de part de marché. Et pendant les dernières vacances, on devait être à 30 % en moyenne. On a d'ailleurs battu Dorothée plusieurs fois...

P.O : *Est-ce-que vous faites très attention aux résultats de l'audimat ?*

E.G : Oui, bien sûr. Pour les émissions du matin, on n'a jamais eu de problème parce que ça a toujours bien marché. Par contre l'après-midi, comme toutes les chaînes proposent la même chose, on s'est vraiment posé des questions, on a regardé ce que faisaient les concurrents et on a choisi notre programmation en fonction de tout ça.

P.O : *Vous demandez conseil à des spécialistes pour enfants et ados pour la réalisation de vos émissions ?*

E.G : En fait c'est toute une équipe qui travaille ensemble. Il y a Marie-France Brière, le producteur, le réalisateur, la personne qui s'occupe de l'achat des dessins animés et moi. On a aussi une psychologue. Mais à partir du moment où tu aimes les gamins, il n'y a pas vraiment besoin d'avoir fait des tas d'années d'études pour savoir si tu les prends pour des c... ou non. Ou tu as le feeling avec eux, ou alors tu ne fais pas ce genre d'émission.

P.O : *D'après toi, quel est le genre de sujet qui les intéresse le plus ?*

E.G : Ils aiment bien quand on tourne des émissions en extérieur. On est parti en Tunisie et ils ont adoré.

P.O : *Mais comment vous faites, vous louez un charter ?*

E.G : On a choisi, avec l'aide d'une association, trois enfants qui ne sont jamais partis en vacances et on y va. Ce sont eux qui posent les questions, ils préparent l'émission avec moi, etc.

P.O : *OK, on va finir par une question très originale : Quels sont tes projets ?*

E.G : J'aimerais vraiment faire cette émission pour les 15-35 ans . Mon contrat avec A2 s'arrête en juin. Ça fait deux ans et demi que je présente "Eric et toi et moi " et comme je ne veux pas rester tout le temps à la même place , je vais arrêter. Cela dit, si je ne trouve rien d'autre qui soit intéressant je resterai, mais je préfèrerais faire autre chose... ■

Propos recueillis par
Pierre Valls
et Philippe Martin.

de Dragonball sur TF1.

L'HOMME

PLAYER ONE a rencontré Sam Raimi, le metteur en scène fou d'Evil Dead 1 et 2 à l'occasion de la sortie de son nouveau film, DARK MAN, le 14 novembre !

Dark Man raconte les aventures du docteur Westlake (Liam Neeson), un jeune scientifique qui vient de mettre au point une technique permettant la synthèse des cellules de la peau. Seul problème : les cellules restent instables et se dissocient au bout d'une petite heure.

LE NOUVEAU FANTOME DE L'OPERA

Le courageux savant continue néanmoins ses travaux d'arrache-pied, convaincu de l'importance capitale de sa découverte, notamment pour le traitement des grands brûlés.

Surgit alors un gang d'affreux killers sadiques ! Ces brutes sont venues chercher un rapport découvert par la petite amie de Westlake (Frances McDormand). Ce document permettrait de couler le patron de la jeune femme, qui n'est rien d'autre qu'un richissime et puant magnat de l'immobilier . Les tueurs font sauter le labo et le malheureux Westlake disparaît dans les flammes. Tout le monde le croit dead.

En fait, le doc a été récupéré carbonisé et a reçu un traitement révolutionnaire destiné à alléger les souffrances des brûlés irrécupérables.Il consiste à déconnecter le système nerveux du patient !

Désormais insensible à la douleur et au plaisir, Westlake s'enfuit dans les rues de Los Angeles. Il se réfugie dans une usine abandonnée et entreprend de se reconstruire un visage. Grâce à ses recherches, il peut devenir Qui Bon Lui Semble. Mais, peu à peu, les séquelles de son opération se font sentir et Westlake ne peut plus contrôler ses émotions. Il est devenu le Dark Man !

THRILLER COMIC-BOOK

On le voit, le script de Dark Man rappelle le Fantôme de l'Opéra et la Créature du Marais. Sam Raimi reconnaît d'ailleurs s'être inspiré des BD américaines, les Comics.

"J'ai lu des tas de Comics quand j'étais petit et je continue à les collectionner. Je crois que j'en ai 3 500 ! En écrivant Dark Man, j'ai voulu retrouver l'ambiance et le look de ces Comics. Il y a toujours une différence entre ce que l'on veut montrer et ce que l'on fait mais je suis satisfait du résultat. Je crois avoir réussi à faire un "Thriller Comic-Book".

Et, vrai de vrai, Dark Man est un des seuls films à l'esprit "Comics". On croirait voir la synthèse de décennies de BD et de films d'action débridée. Chaque plan pourrait être l'illustration cinématographique d'une case d'un beau Comics ! Celui

Dark Man en lutte

■■ Dark Man est aussi le titre d'un recueil de nouvelles de Robert E. Howard, le créateur de Conan et de Kull publié en france aux Ed. [illegible]. Un must de la littérature fantastique !

NOIR

où Westlake est projeté en flammes à travers une fenêtre est ainsi l'équivalent (en mouvement et en Dolby) du calvaire du Prof. Holland dans le premier épisode de La Créature du Marais.

Sam Raimi a disposé d'un budget nettement plus conséquent que pour ses précédents films (les deux Evil Dead et Mort sur le Gril) et, ô bonheur, l'homme ne s'est pas assagi visuellement !

"J'ai été assez surpris du succès de Dark Man car c'est la première fois qu'un de mes films rapporte autant d'argent. Les autres avaient marché mais ils s'adressaient à un public plus restreint que Dark Man." avoue Sam. Ne croyez surtout pas qu'il s'agisse de l'habituelle production proprette d'Hollywood. Dark Man ne remuera certainement pas les mentalités des foules mais, quel pied ! Tout ce qu'on aime !!! Cela dit, évitez l'adaptation BD du film.

Rien ne dit qu'il y aura un Dark Man 2 mais Sam a d'autres projets pour le personnage : "Je suis actuellement en train de travailler avec Robert Tapert (producteur et partenaire de Sam Rémi depuis le premier Evil Dead) et les responsables du département dessin animé d'Universal (la compagnie productrice du film) sur une série de DA pour la TV avec le Dark Man. J'ai été très impressionné par le dessin animé Akira et j'aimerais réaliser le mien avec les mêmes techniques de pointe."

CHEVALIERS, MORTS-VIVANTS ET TRONCONNEUSE

Le prochain projet cinéma de Raimi est évidemment l'hyper-attendu Evil Dead 3. "Nous commencerons le tournage en mars 91. Le film se déroulera en 1380. Bruce Campbell sera en plein moyen âge avec sa tronçonneuse ! J'ai trouvé intéressant le contraste entre cet homme du XXème siècle et cet univers primitif. Bruce sera engagé dans une Royal Battle contre les Forces du Mal. Le film disposera d'un budget moindre que Dark Man. Je devrai m'arranger pour que 100/150 figurants aient l'air d'être des milliers dans les scènes de bataille. Il est possible que nous tournions en Europe car nous aurons besoin d'un château fort. Sinon, dès que j'aurai un peu de temps, j'écrirai des scripts pour l'adaptation BD d'Evil Dead qui doit sortir chez Dark Horse avec des dessins de John Bolton".

Et quelle est ta BD préférée ?

"La meilleure BD que j'ai lue cette année est Aquablue". (yeah, prépub' dans Cent Pour Cent, notre grand frère !).

COMPUTERS ET KIDS

Tu travailles avec un ordinateur ?

"Oui. Je suis actuellement en train de travailler sur la création d'images par ordinateur et plus spécifiquement les storyboards (découpage dessiné d'un film qui sert de plan de travail aux cinéastes ; certains sont de vraies BD !)".

Et les jeux vidéo ?

"J'aime surtout les Shoot'em'up et Beat'em'up".

Te reconnais-tu dans les jeunes d'aujourd'hui ?

"Oui, je retrouve chez eux beaucoup de choses que j'avais quand j'étais teenager. Les jeunes veulent toujours choquer les adultes mais aussi être aimés !"

Un mot pour nos lecteurs ?

"Travaillez dur, brossez-vous bien les dents et soyez gentils avec vos parents !"

PLAYER ONE vous recommande donc de vous précipiter le 14 novembre au cinéma pour voir Dark Man. C'est tellement bon que j'y retournerai avec Otcheekookoo ma girliewaou. ■

Ino Ata

Shock Treatment pour Westlake !

■ ■ Sortie prochaine de Kyle's Crossing, le nouveau film des frères Coen (Sang pour Sang, Arizona Junior), deux copains de Sam Raimi. Ça va sûrement très, très fort !

ATARI ST
AMIGA
IBM P.C. ET
COMPATIBLES

L'ARCADE EXPLOSE!!

AMSTRAD CPC
SPECTRUM
COMMODORE 64
SEGA

FIRE & FORGET™ II

LE CONVOI DE LA MORT™

GARANTIE A VIE EDITEUR LOGICIELS TITUS

Pilote d'un véhicule de combat surpuissant, vous vous lancez à la poursuite des engins terroristes. Engagez le combat et affrontez: MINES, BLINDES, BOMBARDIERS, JUMPERS, MOUCHARDS, SUCKERS... Des ennemis aussi différents dans leurs look, que dans leur attitudes et techniques de combat. Progressez, découvrez leurs points faibles et vos propres TACTIQUES. Ramassez des armes diverses et le carburant nécessaire pour VOLER. Remontez le convoi infernal et détruisez le véhicule de tête avant l'ULTIME EXPLOSION.

Menace NUCLEAIRE... *Stop.* CONVOI DESTRUCTEUR détecté! Anéantissez TERRORISTES... *Stop.* Scientifiques en DANGER! ACTION IMMEDIATE... *Fin de transmission*

REFLEXES, RAPIDITE, INGENIOSITE ET NERFS D'ACIER SONT VOS QUALITES?!
OK, PROUVEZ LE, DEVENEZ INVINCIBLE ET DETRUISEZ L'OPPRESSEUR.

ACTION EN 3D HYPER RAPIDE
15 MUSIQUES GENIALES
50 ENNEMIS DIFFERENTS
5 LEADERS DE GROUPE A [illegible]
"BONUS STAGES"
ARMES MULTIPLES
COMBATS AU SOL ET AERIENS

UNE FABULEUSE ADAPTATION DU JEU D'ARCADE

TITUS: 28 Ter Avenue de Versailles, 93320 GAGNY. Tel.: (1) 43 32 10 92